

PREVIEWS: MORTAL KOMBAT DECEPTION, OTOGI II, TOM CLANCY'S GHOST RECON 2, BLOOD WILL TELL, MEN OF VALOR...
REVIEWS: GTA SAN ANDREAS, WRC 4, JAK 3, FABLE, KILLZONE, TRIBES: VENGEANCE, OUTRUN 2, RATCHET & CLANK 3...
REPORTAJES: **BC**: CUANDO LOS DINOSAURIOS DOMINABAN LOS POLÍGONOS / **PORTÁTILES**: LAS MÁQUINAS DEL FUTURO
CONCURSOS: SORTEAMOS UN PACK ESPECIAL DE XBOX CRYSTAL + HALO 2 / 4 WARHAMMER: DAWN OF WAR + FIGURAS

Editorial

¿CÓMO SE QUITAN LAS OJERAS?

POR FAVOR. Si alguien sabe cómo se te quita la cara de cansado, abatido y destrozado que se te queda después de tirar adelante una revista sobre videojuegos, que contacte conmigo.

Cuando digo en lo que trabajo, mucha gente me envidia o me dice que debe ser el mejor trabajo del mundo. Claro, piensan que los que trabajamos en la industria de los videojuegos nos pasamos el día jugando. Por supuesto que lo hacemos, entre muchas otras cosas que no voy a nombrar aquí para no aburrir al personal.

Cualquiera que quiera embarcarse en un proyecto de crear algo nuevo sabe que no podrá hacerlo solo. Cuando hace algunos años se me cruzó la idea de hacer una revista sobre videojuegos, nunca pensé que llegaría a necesitar a tanta gente. Así pues, me siento obligado y me apetece dar las gracias a todos aquellos sin los que nada de esto hubiera sido posible. Por orden alfabético para que nadie rechiste, doy las gracias a las personas de Activision, Atari, Codemasters, Electronic Arts, Friendware, Konami, Microsoft, Nintendo, Proein, Sony, Take 2, Ubi Soft, Virgin Play y Vivendi Universal. Espero no haberme olvidado de nadie y créeme querido lector cuando te digo que vale la pena publicar una revista sobre el entretenimiento digital solo para trabajar con las personas de las distribuidoras españolas de videojuegos. Todos sois fantásticos y al equipo de *The Game.Mag* nunca le ha faltado nada porque siempre habéis estado allí cuando os hemos necesitado.

También debo mencionar a todo el equipo que ha trabajado incansablemente en esta revista. Todos estábamos emocionados pensando en el día en que estuviera lista y, sin todos ellos y ellas, tampoco hubiera tenido el coraje de lanzarme hacia esta aventura. Javier Lourido, tal y como te dije en aquel correo electrónico, eres una máquina y el mejor jefe de redacción que pueda tener cualquier director. Wantakan "Pui" Chinvonrungsie tenía todo el diseño de la revista dentro de su cabeza escondido. Por suerte, decidió compartir sus secretos con nosotros y por eso esta revista tiene este aspecto. Conozco mi forma de ser y si estas dos personas me han aguantado todas mis manías y locuras pasajeras, tienen un lugar en el cielo asegurado, en primera fila o tribuna, donde ellos prefieran.

Mi hermano Ferran y su novia, Amàlia, me dieron fuerzas cuando más las necesitaba. Nunca dejaron que me derrumbara y no hubieran permitido que renunciara a mi sueño bajo ninguna circunstancia. Gracias a ellos también, ya que *The Game.Mag* no existiría sin ese *billete* que me pagaron y que me permitió llegar a mi destino.

Y no podría irme sin dar gracias a mi abuelo. ¿Suena raro? No para mí. ¿Has visto la película *El Padrino*? Pues mi abuelo es como mi *Vito Corleone* particular. Gracias *avi*. ■

Joan Piella, director de The Game.Mag



Director Editorial
Joan Piella
redaccion@thegamemag.com

Jefe de Redacción
Javier Lourido
redaccion@thegamemag.com

Directora de arte
Pui Wantakan Chinvonrungsie
redaccion@thegamemag.com

Colaboradores
Bad Milk, Yasser, Hunter421, Hannibal, A. Casals

Publicidad
Joan Piella
Tel: 93 856 86 62/679 42 34 87
thegamemag@thegamemag.com

EDITA

LOKI STUDIO
C/ De la Salut, 9
08511, Santa María de Corcó
(Barcelona)
Tel: **93 856 86 62**
E-mail: **thegamemag@thegamemag.com**

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
08750 Molins de Rei - Barcelona
Tel: 93 680 03 60

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Depósito Legal: B-88298-2004

Sumario

JUEGOS DEL FUTURO

06 Forza Motorsport

08 Ico 2

10 Devil May Cry 3

12 Commandos Strike Force

DOWNLOAD

14 Half-Life 2

15 FIFA Street

16 Doom 3: RoE

18 Painkiller & CPL

20 Xbox Next

PREVIEWS

26 Mortal Kombat Deception

28 Otogi 2

30 Ghost Recon 2

32 Metal Slug 4

34 Sonic Mega Collection Plus

35 Blood Will Tell

36 Men of Valor

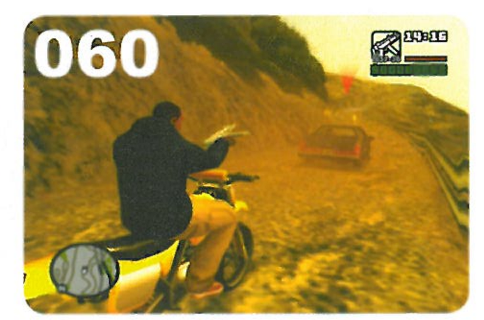
REPORTAJES

38 **BC:** Cuando los dinosaurios dominaban los polígonos

46 **Portátiles:** Las consolas del futuro están en tus manos















REVIEWS

Halo 2	56
GTA San Andreas	60
WRC 4	64
Sly 2	66
Tony Hawk's UG 2	67
Jak 3	68
RollerCoaster Tycoon 3	69
Fable	70
FlatOut	73
Killzone	74
Tribes: Vengeance	76
Leisure Suit Larry: MCL	77
OutRun 2	78
Dragon Ball Z: B3	80
WWE Smackdown Vs Raw	81
Crash n Burn	82
Crash Twinsanity	83
Football Manager 2005	84
The Getaway: BM	86
Ratchet & Clank 3	87
Kingdom Under Fire: TC	88
Crimson Tears	89
Axis & Allies	90
Los Increíbles	91
Ford Racing 3	92
Tron 2.0 Killer App	93
Katamari Damacy	94
Naruto 2	95
GTA Advance	96

desarrollador: **microsoft**
distribuidor: **microsoft**
lanzamiento: **2005**
sistema: **xbox**

FORZA MOTORSPORT

Un claro candidato al trono de la conducción virtual

LA PRESENTACIÓN DE Forza MotorSport en la pasada edición de la E3 fue una más que grata sorpresa. Microsoft consiguió deslumbrar a propios y extraños con las imágenes de su nuevo simulador de conducción y desde aquel mismo instante hemos deseado echarle el guante a esta nueva joya de la programación. Cierto es que el género de la conducción vive dulces momentos actualmente, pero el mercado empieza a estar un poco saturado. Por el momento, las cartas que presenta Forza son realmente impresionantes, pero todavía tenemos que ver cómo se deja jugar.

Una de las características más apreciadas en cualquier simulador es la posibilidad de configurar el coche de todas las maneras imaginables. En este aspecto, *Forza* deleitará incluso al jugador más exigente. Primero deberás conseguir un coche de uno de los más de 60 fabricantes que incluye el juego, entre los cuales se cuentan Mazda, Nissan, Mercedes-Benz, Honda, Chevrolet, Ferrari, Porsche, BMW, Dodge y muchos otros. A partir de ese momento, lo que le hagas a tu coche es cosa tuya. Gracias a las ganancias que obtendrás participando en competiciones, podrás comprar piezas para mejorar el rendimiento de tu automóvil y llegarás a transformarlo hasta crear algo único. Si de verdad te crees un experto en mecánica, *Forza* incluso te permitirá ajustar la presión de entrada de mezcla en la cámara de combustión y dispondrás de un dispositivo con el que controlar la temperatura y la presión de los neumáticos.

Los desarrolladores del juego han trabajado codo con codo con ingenieros de automóviles para crear el motor de *Forza MotorSport* y simular el auténtico rendimiento de los coches. Se da por sentado que los automóviles sufrirán daños y desgastes, pero lo que queremos ver es cómo éstos afectarán el transcurro de una carrera. Nos han prometido que incluso los modelos más avanzados de neumáticos y de suspensión que encontraremos en el juego responderán a los cambios de temperatura, presión, peso y aerodinámica del vehículo.

La verdad es que la cosa promete. Visualmente hablando, *Forza* luce un aspecto fantástico y la posibilidad de participar en carreras online a través de Xbox Live con coches totalmente personalizados se nos antoja de auténtica locura. No obstante, todavía está por ver qué modos de juego incluirá el título y, por encima de todo, cómo será el comportamiento de los coches sobre la pista y la sensación de velocidad que ofrecerá. ■

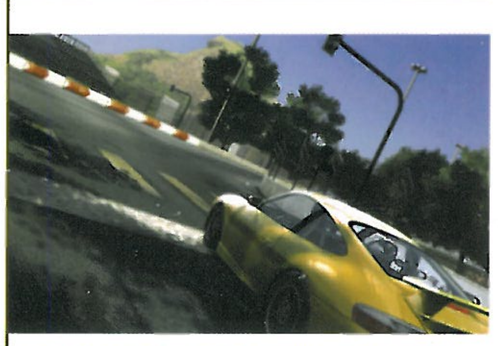




> Los circuitos más exigentes estarán en el juego y, por supuesto, las marcas más conocidas. Más de 60 para ser exactos.

> En el aspecto visual, el título de Microsoft no parece presentar ningún tipo de fisura. Veremos cómo se dejan conducir estas maravillas del motor poligonal.





> ¿Tunear un Porsche Carrera a nuestro antojo? Es como un sueño hecho realidad.



> Una de las características que más nos llama la atención de Forza es el sistema bautizado como Tecnología Drivatar. Gracias esta tecnología, los conductores de tu equipo controlados por la máquina aprenderán a conducir según la forma en la que tú conduzcas. Es decir, podrás enseñar a la inteligencia artificial cómo se debe manejar un coche. Interesante.

desarrollador: sony
distribuidor: sony
lanzamiento: 2005
sistema: ps2

ICO 2

Segundo ejemplo de cómo se utiliza el Emotion Engine

SE LLAME COMO se llame, este proyecto es un sueño para todos los jugadores que hace aproximadamente tres años se hicieron con una copia de *Ico* (nos incluimos en ese grupo). Fuimos muy pocos, por desgracia. El emotivo y preciosista título de Sony pasó casi desapercibido, aunque acaparó premios y galardones allí donde se presentó. Incluso el mismísimo Hideo Kojima alabó las cualidades de aquel juego ya clásico, pero ni siquiera eso bastó para que sus ventas fueran mínimamente aceptables. No obstante, el equipo de programación que creó aquella obra de arte no se rinde y vuelve a la carga con *Wanda to Kyozou*, que viene a significar algo como *Wanda y el Coloso*, aunque nosotros preferimos llamarlo *Ico 2*.

Con solo ver las capturas del juego, a uno se le acelera el corazón. ¿Es posible que volvamos a ver al chico de los cuernos? ¿Y qué pasa con Yorda? ¿Volveremos a saber algo de esa princesa? ¿Qué les pasó? ¿Dónde están? Pues por desgracia, todo parece indicar que *Wanda* no tiene nada que ver con *Ico*. Sí, se está utilizando el mismo estilo visual de aquella obra maestra y el equipo de desarrollo es el mismo, pero los programadores han comentado que estamos ante una historia y unos personajes completamente diferentes. Y como es costumbre en estos chicos japoneses, la información que ha transcendido es mínima y confusa.

Por el momento sabemos que el objetivo principal del juego será derrotar a unos gigantes escalando por ellos y buscando su punto débil. Pero eso es como decir que *Ico* es un título de plataformas y puzzles. *Wanda*, al igual que su predecesor, irá mucho más allá y no se quedará simplemente en unos gráficos bonitos y algunos toques de acción. En este nuevo proyecto se volverá a profundizar entre la relación de los personajes (tal y como sucedía con el protagonista de *Ico* y la princesa Yorda), que serán un jinete y su caballo. La colaboración entre éstos será vital para el desarrollo de la aventura y seguro que veremos alguna escena emotiva al estilo del final de *Ico*.

Se desconoce cómo será el sistema de control y cómo se desarrollará toda la acción. A decir verdad, se desconoce casi todo acerca de *Wanda to Kyozou* y muchos nos tememos que vamos a tardar cierto tiempo a poder echarle el guante. Aunque si tuviéramos que saber algo acerca de esta obra, nos encantaría saber si el mundo en el que transcurra la acción será el mismo de *Ico*. Esa es la pregunta del millón, sin duda alguna. ■





> Las capturas que hemos visto hasta el momento, aparte de ofrecer un estilo visual impecable, despiertan todo tipo de interrogantes.

> La nueva obra de los creadores de Ico ofrecerá más acción que su predecesor, aunque confiamos en que también hay tiempo para la emotividad y los sentimientos.





> El mundo de Wanda to Kyozou es tan parecido al de Ico que nos cuesta creer que no se trate del mismo. Por favor, que lo sea y volvamos a ver a Yorda...



desarrollador: **capcom**
distribuidor: **electronic arts**
lanzamiento: **febrero 2005**
sistema: **ps2**

DEVIL MAY CRY 3

La secuela que a su vez es una precuela

NO ESTAMOS EN contra de las secuelas ni de las continuaciones, siempre y cuando éstas ofrezcan un mínimo de calidad y superen en la mayoría de los aspectos a sus predecesores. El primer *Devil May Cry* fue un título que cogió por sorpresa a propios y extraños y tuvo un éxito de público y crítica inmejorable. Era todo lo que muchos pedíamos a gritos desde hacía mucho tiempo: acción desenfrenada, personajes interesantes, escenarios fantásticos y más armas de las que pudiéramos soñar. Todo eso mezclado con un sistema de control casi perfecto y un buen guión.

Debido a su éxito rotundo, las mentes pensantes de Capcom no tardaron en engendrar una continuación, *Devil May Cry 2*, que era peor que su antecesor y del que mejor vamos a olvidarnos. No superaba en nada al primer *Devil* y la única novedad interesante que ofrecía era la posibilidad de controlar a dos personajes diferentes. Conociendo la pasión de Capcom por estrujar sus franquicias hasta dejarlas secas, era normal que tarde o temprano se anunciara una tercera entrega. *Devil May Cry 3* llegará a los hogares de los usuarios de PlayStation 2 el próximo invierno.

¿Novedades en la tercera entrega? Por supuesto. Para empezar, se trata de una precuela del original, es decir, la historia tiene lugar antes de los acontecimientos ocurridos en el primer *Devil*. Eso ya nos gusta. Conoceremos con más profundidad los orígenes de Dante y el por qué de muchas de sus acciones u obsesiones con matar a tanto demonio (¿sabremos por qué es tan chulo el tío? Difícil será, eso le debe venir de nacimiento). Podemos esperar grandes enemigos, misteriosos personajes secundarios y una gran cantidad de acción que ser verá afectada por el nuevo sistema "estilo" que se ha incluido en el juego. Con esta nueva característica, podrás elegir varios caminos en la manera en que Dante se enfrenta a sus enemigos y podrás mejorar sus habilidades de distintas formas. Siempre y cuando aumente la jugabilidad del título, tales cambios nos parecen bien.

Los escenarios por los que deambularemos volverán a estar inspirados en la arquitectura gótica y, seguramente, por las pesadillas que haya tenido alguno de los programadores de Capcom. Solo así se explicaría cómo estos señores pueden crear monstruos y escenarios como los que aparecerán en *Devil May Cry 3*. Dante aparecerá más joven pero seguirá con sus poses de chulo piscinas, los enemigos serán enormes y, el nivel de dificultad, conociendo a la gente de Capcom, volverá a ser demasiado alto para muchos usuarios. ■





> ¿Volverá Capcom a pifiarla como ya hizo con la segunda entrega de la serie? A priori parece que no, aunque tenemos nuestras reservas al respecto.

> Tenemos curiosidad por saber más detalles de la vida de Dante y descubrir alguna noticia más de este cazademonios profesional.





> Como es habitual en cualquier secuela de la compañía creadora de *Resident Evil*, *Devil 3* vendrá cargado de novedades.



desarrollador: **pyro studios**
distribuidor: **proein**
lanzamiento: **primavera 2005**
sistema: **ps2, xbox, pc**

COMMANDOS STRIKE FORCE

Pyro cambia la estrategia por los shooters

LOS CHICOS DE Pyro Studios no tienen un pelo de tontos. Lo más fácil hubiera sido embarcarse en *Commandos 4* y volver a ofrecer más de lo mismo a un público que quizás ya está un poco saturado de estrategia en tiempo real ambientada en la Segunda Guerra Mundial. Sí, eso hubiera sido lo más fácil. Pero no ha sido así, por suerte. Pyro se ha sacado de la manga un shooter en primera persona que, aún y estar ambientado en el mismo universo que los otros *Commandos*, ofrecerá un punto de vista radicalmente distinto y mucha más acción. ¿Habrá estrategia en *Commandos Strike Force*? Seguro que sí.

El nuevo proyecto de la más famosa compañía desarrolladora de videojuegos de España parece beber de títulos famosos y aclamados por la crítica como *Call of Duty* y sagas consagradas como *Medal of Honor*. Esperemos que beba más del título de Activision que del de Electronic Arts, ya que *Call of Duty* es una auténtica obra maestra muy difícil de superar. Para empezar a calentar motores, *Strike Force*, que aparecerá para PlayStation 2, Xbox y PC, ofrecerá la posibilidad de jugar con tres personajes distintos: un boina verde, un francotirador y un espía. No hemos probado el juego todavía, pero el francotirador es ya nuestro personaje preferido.

La acción tendrá lugar en Europa y el escenario principal será la Segunda Guerra Mundial. Deberás controlar a un grupo de comandos de élite infiltrados tras las líneas enemigas y las misiones, que esperamos sean muchas y variadas, transcurrirán en Rusia, Francia y Noruega. Podremos preparar emboscadas a las tropas enemigas, liberar prisioneros de la Resistencia francesa o secuestrar oficiales nazis. Con la experiencia que tienen los chicos de Pyro en el campo de la estrategia, confiemos en su buen hacer para crear un título equilibrado en lo que a acción y tácticas se refiere. Uno de los mejores aspectos de *Call of Duty* era la inteligencia artificial de los personajes no jugables y la sensación de "equipo" que daba en todo momento el juego. ¿Se repetirá algo parecido en *Strike Force*?

El género de los shooters en primera persona vive momentos dulces gracias, en parte, a las nuevas tecnologías que permiten cosas impensables hace tan solo unos años. Pero como suele decirse, solo los mejores sobreviven. Incluso títulos de gran calibre como *Doom 3* pueden llegar a decepcionar y por cada *Half-Life 2* o *Halo 2* que sale al mercado, hay 100 juegos que es mejor olvidar. *Commandos Strike Force* tiene a Pyro Studios de su bando y eso debería ser artillería pesada suficiente para triunfar. ■





> Podremos controlar a tres personajes distintos: un boina verde, un espía y un francotirador. Cada uno de ellos tendrá sus propias habilidades.

> La serie Commandos ha dado un giro radical. Atrás ha quedado la estrategia y damos la bienvenida a la acción subjetiva. Nos encanta el cambio.





> Las misiones se desarrollarán en Francia, Rusia y Noruega. El escenario será la Segunda Guerra Mundial, como no...

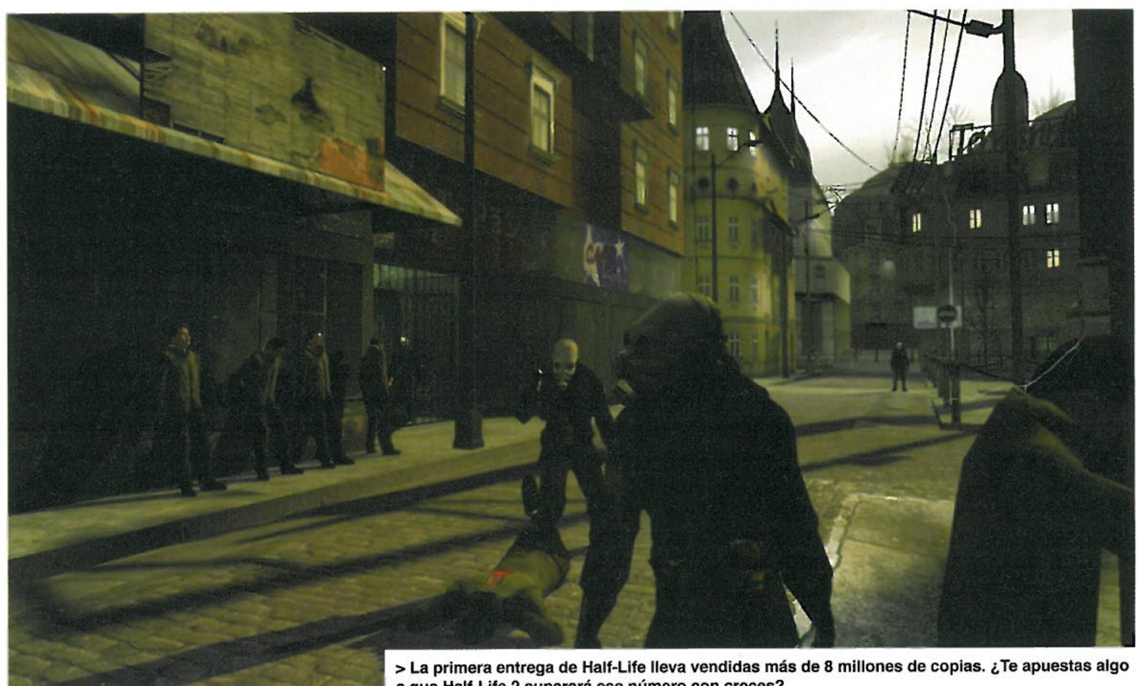


Half-Life 2 ya está en la calle

¿Por qué estás leyendo esta noticia? ¿Por qué no estás jugando con el título de Valve? ¡¿Por qué?!

PARECE MENTIRA, TANTO tiempo esperando el lanzamiento de lo que vendrá que ser uno de los mejores títulos de la historia y resulta que ha llegado de golpe, sin previo aviso, como un tornado que arrasa con todo lo que encuentra a su paso. *Half-Life 2* ya está entre nosotros y aunque al cierre de esta revista todavía no disponíamos de una versión final del juego, era inevitable comentar que su puesta a la venta tuvo lugar el pasado día 16 de noviembre.

Si eres un aficionado a los juegos de PC, lo más probable es que ya tengas el título en tu poder y ni siquiera tengas tiempo para leer esta noticia (bien hecho). De lo contrario, si no conocías la fecha de salida al mercado del juego de *Valve* y dispones de un ordenador que esté al día en lo que a características técnicas se refiere, te recomendamos que dejes de leer esta página ahora mismo y salgas corriendo a la tienda más próxima para afianzarte uno de los mejores shooters que se hayan creado jamás. A decir verdad, embutir a *Half-Life 2* en la categoría de shooter sería como decir que Robert DeNiro se desenvuelve con soltura en papeles de mafioso. Claro que es un buen actor en ese tipo de películas. En esas y en todas las otras en las que participa. Pues lo mismo sucede con *Half-Life 2*, es un shooter revolucionario que cambiará la forma de ver el género y los videojuegos en general. ¿El culpable de todo este alboroto? Pues gran parte de culpa la tiene el motor con el que se ha construido el juego y al que se ha bautizado como Source, una auténtica maravilla tecnológica.



> La primera entrega de Half-Life lleva vendidas más de 8 millones de copias. ¿Te apuestas algo a que Half-Life 2 superará ese número con creces?

> Lo más probable es que ya poseas el título y no tengas tiempo para leer esta noticia <

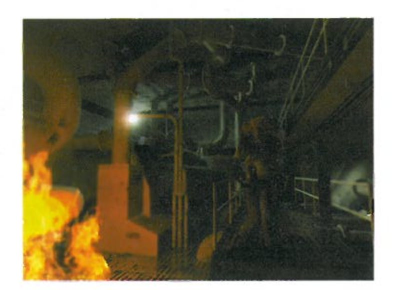
El argumento de la aventura se ha mantenido en secreto hasta ahora y no vamos a ser nosotros quien lo desvelemos, aunque sí podemos decirte que vuelves a enfundarte en la piel del científico Gordon Freeman y que debes hacer frente a una amenaza alienígena como pocas veces ha visto la tierra. Claro está, los personajes secundarios, tanto los del bando bueno como del bando de los malos, tendrán un papel fundamental en el desarrollo de la historia y, debes tener en cuenta que todo lo que hagas repercute en los acontecimientos que vendrán más adelante.

Pero donde *Half-Life 2* sorprende como nunca nadie lo ha hecho antes es en el apartado técnico. Todo lo que aparece en el juego responde tal y como lo haría en el mundo real ya que obedecen a las leyes de masa, fricción, gravedad y flote. Algunos pensarán que esto ya lo han visto en otros juegos y que se trata de más magia pirotécnica por parte de los programadores. Nada más lejos de la realidad. Todo en *Half-Life 2* tiene su razón de ser y Valve tiene muy claro que lo más importante en una obra es su jugabilidad.

Si todavía no estás seguro de las miles de virtudes que esconde este tesoro, no te pierdas la review más exhaustiva que puedas encontrar y que publicaremos en el próximo número de esta misma revista. Vamos a contarte toda la verdad del que probablemente sea el mejor juego de la historia. ■







¿Otro FIFA más?

Electronic Arts aprovecha al máximo la licencia de su saga más famosa

CONSEGUIR UNA LICENCIA como la de FIFA debe ser carísimo. Es de suponer entonces, que la compañía que tiene los derechos intente explotarla lo máximo que pueda sacando tantos títulos como el mercado pueda engullir. Como si no tuviéramos suficiente con una nueva entrega de *FIFA Football* año tras año, Electronic Arts Canada prepara, bajo el sello de EA Sports BIG, *FIFA Street*, que viene a ser una versión callejera del *FIFA* de toda la vida y en la que las normas se dejan a un lado para ofrecer un fútbol más urbano y con más estilo, o eso dicen.

Por supuesto, los futbolistas más famosos estarán en el juego y los partidos serán de 4 contra 4 en escenarios que poco tienen que ver con los típicos estadios que vemos en todos los juegos de fútbol. *FIFA Street* ofrecerá una jugabilidad más arcade y el estilo y técnica que utilices en los encuentros será de importancia vital ya que así podrás ganarte el respeto de otros jugadores. Incluso habrá partidos de 1 contra 1 en los que los movimientos que lleves a cabo determinarán al ganador.

La cosa no pinta mal y, si el modo multijugador está a la altura, *Street* podría incluso superar a su hermano mayor en lo que a número de fans se refiere. ■





> Premio al que reconozca a estos dos jugadores.



La saga Tenchu prepara una nueva entrega

Tú corta y trocea, que los chicos de SEGA ponen la sangre, el sigilo y los ninjas asesin@s



La serie *Tenchu* no goza, ni mucho menos, del éxito de ventas de otras sagas como *Metal Gear Solid*. Pero sí cuenta con un apoyo incondicional de sus más acérrimos fans y de un éxito de crítica que se repite con cada nueva entrega. La próxima primavera, SEGA lanzará en toda Europa *Tenchu: Fatal Shadows*, desarrollado por K2 y From Software.

Ambientado en el japón histórico, esta nueva aventura tendrá a dos protagonistas principales: la ya conocida Ayame y la nueva Rin. Como suele decirse, dos chicas de armas tomar. Los programadores nos han prometido que habrá un buen equilibrio en las fases de combate y los niveles que requieran sigilo e infiltración. Además, también han asegurado que no habrá que repetir las fases un centenar de veces para descubrir cuál es la mejor forma de avanzar. Esperemos que así sea.



Los personajes de esta nueva entrega tendrán, como no, nuevos movimientos y se moverán por escenarios que parecen haber recibido un buen lavado de cara con respecto a entregas anteriores. Podremos esconder los cuerpos de los enemigos muertos e incluso se podrá respirar bajo el agua, con un tubo u otro artilugio parecido, suponemos.

La sangre, como no, también hará acto de presencia en más de una ocasión. No olvidemos que la historia del juego gira alrededor de ninjas y que éstos son auténticos asesinos que no dudaban en cortar el cuello a alguien en menos que canta un gallo. ¿Habrá quejas al respecto? Lo dudamos. ■

Expansión de Doom 3 a la vista

Id Software y Activision han anunciado oficialmente Doom 3: Resurrection of Evil

AUNQUE MUCHOS ESPERÁBAMOS algo más de uno de los juegos más vendidos del año, *Doom 3*, la verdad es que el título de Id Software es una auténtica delicia visual y nos alegra ver que pronto vamos a poder disfrutar de una expansión oficial.

Doom 3: Resurrection of Evil está siendo codesarrollado por Nerve Software y los chicos de Id y, como es de suponer, seguirá los pasos de su hermano mayor en lo que a acción, escenarios y terror se refiere. El argumento gira entorno al hallazgo de un artefacto demoníaco con el que puedes controlar los poderes del Infierno. Sin pensárselo dos veces, todos los demonios irán en tu caza e intentarán recuperar el artefacto en cuestión. Habrá nuevas localizaciones, nuevos personajes y, especialmente, nuevas armas con las que achicharrar a los enemigos. Ya estamos deseando probar la escopeta de dos cañones que nos han prometido estará en la expansión. El modo multijugador también recibirá algunos cambios y se incluirán nuevos mapas, así como la posibilidad de llevar a cabo partidas de hasta ocho jugadores simultáneos.

Doom 3 ha redefinido, a su manera, el plano visual de los shooters en primera persona y, si nada se tuerce, su expansión debería continuar por el mismo camino que el título original, el cual necesitarás para jugar con esta continuación, aunque eso seguramente ya lo sabías. ■



> Los demonios nunca descansan, eso ya deberías saberlo. Y los chicos de Id tampoco deberían descansar si quieren arreglar algunos de los fallos que contenía Doom 3 en lo que respecta a la jugabilidad.

Dead or Alive Ultimate, listo para ser jugado

Tecmo ha anunciado que en breve empezará la distribución de su esperado título

DESPUÉS DE DELEITARNOS con el impresionante (visualmente hablando) y difícil *Ninja Gaiden*, la compañía japonesa Tecmo ya ha terminado el desarrollo de *Dead or Alive Ultimate* y muy pronto lo distribuirá en tierras niponas. Una vez más, esta nueva entrega de la serie será exclusiva para la consola de Microsoft, Xbox y, por supuesto, incluirá modos de juego online a través del servicio Xbox Live.

Aunque quizás no goza de la profundidad de juego de sagas como *Tekken* o *Virtua Fighter*, la verdad es que *Dead or Alive* sorprende siempre por su apartado visual, por su simple y directo sistema de control y por la interactividad de los personajes con los escenarios. Otro tema aparte son las chicas que aparecen en el juego, que volverán a hacer acto de presencia en esta nueva entrega y, como no, volverán a lucir modelitos que dejarán mucha carne a la vista. Sí, sabemos que son personajes virtuales, pero babear es gratis y no es pecado, ¿verdad?

Aparte de las mil y una filigranas gráficas que ofrecerá el juego, lo que más nos interesa en *The Game.Mag* es la posibilidad de jugar online a través de Xbox Live. Habrá seis modos de juego diferentes, a cada cual más interesante y apasionante: Winner-Stays, Tournament, Team Battle, Survival, Loser-Stays y Kumite Battle. Además, todos estos modos harán uso de la opción que se ha bautizado con el nombre de Virtual Arcade gracias a la cual hasta un total de ocho participantes podrán luchar al mismo tiempo (imaginamos que por turnos).

A la espera de *Tekken 5* y alguna otra sorpresa inesperada, no se nos ocurre ningún pasatiempo mejor que *Dead or Alive Ultimate*... Solo pensar en partidas online se nos hace la boca agua. ■



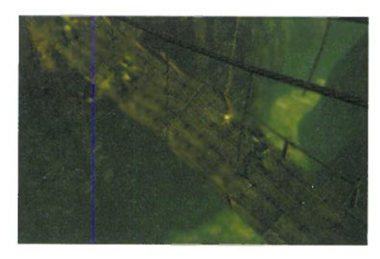
Los americanos ya disfrutan de Metal Gear Solid 3: Snake Eater

El pasado 17 de noviembre Konami puso a la venta la nueva aventura de Solid Snake

NO DEJA DE ser curioso que en Europa siempre somos los últimos en recibir los juegos. Todas las compañías niponas lanzan sus títulos primero en su país, después en Estados Unidos y, en último lugar, en Europa. A veces ocurre algo distinto, un título se lanza primero en América, luego en Japón y después en Europa. El caso es que siempre somos los últimos.

Si fuéramos ciudadanos del país de las barras y estrellas, ahora mismo ya podríamos estar utilizando el sigilo y la supervivencia para sobrevivir en la última aventura de Solid Snake (o Big Boss, eso está por ver), *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Como ya sabrás, esta joya de la programación es la última obra maestra de Hideo Kojima y, de momento, se lanzará de forma exclusiva para la consola de







Sony, PlayStation 2. Recientemente, un error de publicidad hizo correr el rumor de que el título de Konami también aparecería para Xbox, pero la compañía japonesa desmintió la noticia. Solo los usuarios de PS2 podrán disfrutar de este juego que, según lo visto hasta ahora, traerá nuevos aires a una saga encasillada en el sigilo y la acción en zonas que podríamos llamar "industriales". El escenario principal será, en esta ocasión, la selva, aunque conociendo al señor Kojima como lo conocemos, podemos esperar todo tipo de sorpresas y bromas un tanto extrañas por su parte.

Solid Snake y compañía son toda una institución en la historia de los videojuegos y *Snake Eater* aumentará, sin duda, su estatus de intocable en este mundo... Además de vender millones y millones de copias, ¿alguien lo duda? ■



La pequeña de Nintendo, récord de ventas en Europa

Game Boy Advance SP aumentó sus ventas en un 200% en las dos semanas siguientes a su bajada de precio

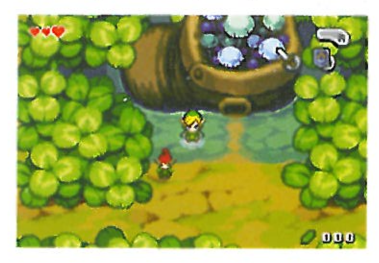


> El señorito Link también tendrá toda una GB Advance para él. La edición especial de Zelda es de color dorado y muestra el símbolo de los tres triángulos.

AUNQUE NINTEDO DS ya esté en la calle y parezca ofrecer muchas ventajas con respecto a GBA, las cosas no parecen irle nada mal a la más pequeña de Nintendo. Después de la primera bajada de precio que sufre la consola portátil en Europa, sus ventas aumentaron, en tan solo dos semanas, un 200%.

Actualmente hay una base de aproximadamente cinco millones de GBA en Europa y los máximos dirigentes de Nintendo confían en que este número crezca de aquí a las próximas navidades gracias a ofertas como un precio reducido (99,99€) y al lanzamiento de títulos como *Zelda: The Minish Cap*, *Pokémon Rojo Fuego* y *Pokémon Verde Hoja* (¿quién elegirá los títulos de estos juegos?)

Hablando de *Pokémon*, también éstos han batido récords de ventas en Europa al vender más de 250.000 copias desde su puesta a la venta. Y eso que todavía no han llegado los Reyes Magos ni Santa



Claus.

Como todavía queda cierto tiempo para que podamos disfrutar de la impresionante Nintendo DS, aquellos que tengan una necesidad imperiosa de jugar en cualquier sitio pueden afianzarse uno de los dos packs que ha preparado Nintendo con su GBA SP y los juegos *The Legend of Zelda: The Minish Cap* y *Mario vs. Donkey Kong*. Ambos saldrán al precio de 129 €. ■

Painkiller, el juego de la CPL WT

El frenético título de DreamCatcher será la estrella de la próxima Liga Profesional de Cyberatletas



El pasado mes de octubre, DreamCatcher Games y la Cyberathlete Professional League (CPL) auncIaron que el aclamado *Painkiller*, que ha vendido más de 300.000 copias en todo el mundo, será el juego oficial de los torneos de la próxima CPL World Tour.

¿Y qué diablos es eso de la CPL? La Cyberathlete Professional League nació el 26 de junio de 1997 y es la primera y más importante liga mundial de videojuegos (algo como las olimpiadas de toda la vida, pero en la que todo el mundo juega a todo tipo de juegos en diferentes competiciones). Los torneos que conforman esta liga profesional ya se han disputado en más de 50 países de los cinco continentes y, solo en Estados Unidos, en los más de 20 torneos que se han organizado han participado 35.000 cyberatletas y se han entregado más de un millón y medio de dólares en premios. El próximo Tour de la CPL dará comienzo a finales del próximo mes de febrero y se organizará en diez ciudades de todo el mundo. Los premios entregados ascenderán a un millón de dólares y se calcula que cerca de 10.000 jugadores participarán en los eventos. Si quieres más información, échale un vistazo a la página oficial de la CPL, www.thecpl.com.

Por lo que respecta a la elección de Painkiller como juego oficial del torneo, la verdad es que no nos sorprende en absoluto. El título de Dreamcatcher Games es como un soplo de aire fresco en el mundo de los shooters en primera persona y es uno de los juegos más frenéticos y adictivos que hemos probado en los últimos meses, especialmente su modo multijugador. ■



¡Sorpresa! GTA genera polémica

¿Cuando aprenderá el resto del mundo que el título de Rockstar es solo un juego para pasar el rato y divertirse?

EL CONTROVERTIDO TÍTULO de Rockstar Games vuelve a estar en el punto de mira de varios ataques legales. El abogado afincado en Florida, Jack Thompson, alega que un adolescente del estado de Massachussets se sirvió de uno de los juegos de tan famosa saga para planear una masacre en un instituto. A nosotros nos parece una soberana memez tal comentario, pero vamos a comentar la noticia para demostrar lo equivocado e ignorante que llega a ser este abogado en cuestión.

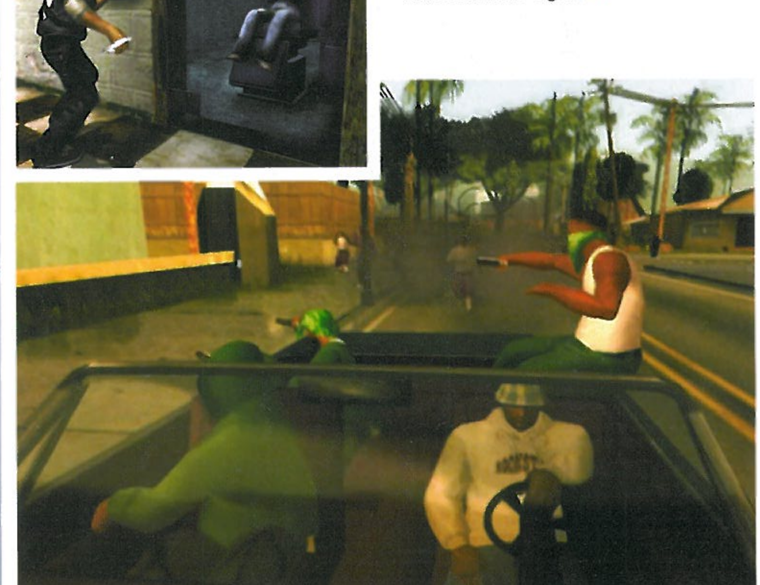
Recientemente, la policía descubrió que Tobin Kerns, de 16 años, estaba planeando matar a algunos estudiantes y a los profesores de su instituto en el aniversario de la masacre de Columbine y después, para rematar el asunto, también quería matar a los bomberos y policías que acudieran al lugar.

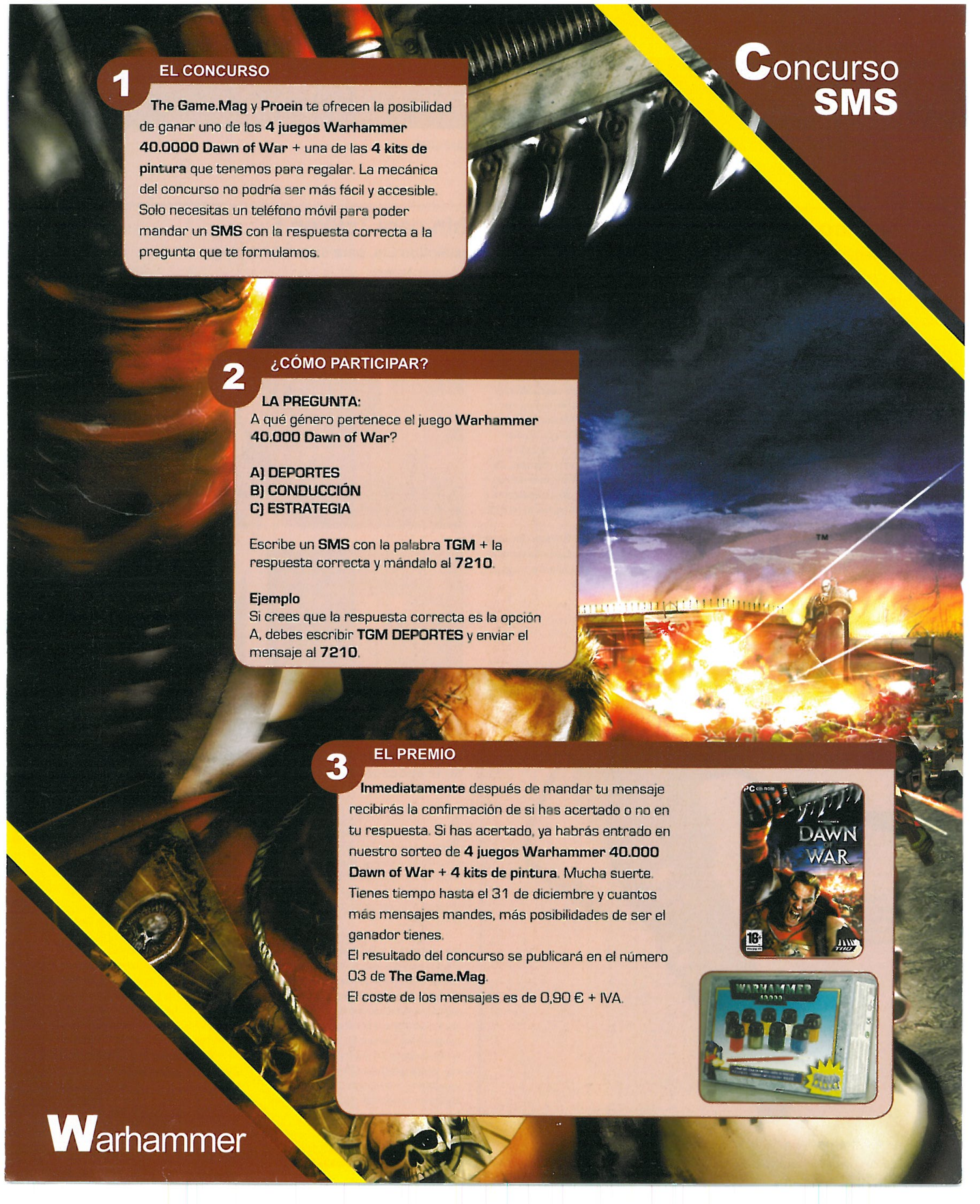


El abogado Thompson alega que *Grand Theft Auto* es uno de los juegos preferidos de Kern (también es uno de nuestros favoritos y no queremos matar a nadie) y que "Matar a civiles y a las autoridades que acuden después a la llamada de socorro es el objetivo principal de todos los juegos de *Grand Theft Auto*." Con este comentario, este abogado ya demuestra que nunca en su vida ha jugado ni cinco minutos al título de Rockstar. Debería documentarse un poco antes de atacar una obra maestra como *GTA*.

En los últimos meses, Jack Thompson ha llevado a cabo varios ataques hacia la industria de los videojuegos. Hace unas semanas dijo que un joven inglés atacó a otra persona inspirándose en el juego *Manhunt* cuando en realidad era la víctima quien tenía en su poder una copia del juego y no el atacante. También ha comentado que el francotirador de Washington DC, John Allen Muhammad, se entrenó utilizando el título de Bungie, *Halo*, ignorando que Muhammad es un veterano del ejército americano entrenado para utilizar rifles.

Thompson no ha ganado ninguno de los casos en los que ha atacado a algún videojuego o a alguna compañía desarrolladora. Nuestro consejo para este personaje que parece sacado de un videojuego es que se dedique a otra cosa y que nos deje en paz, que los jugadores somos las personas más pacíficas del mundo y los crímenes que tienen lugar alrededor del mundo no son, en ningún caso, culpa del entretenimiento digital. ■





Concurso SMS

1 EL CONCURSO

The Game.Mag y **Proein** te ofrecen la posibilidad de ganar uno de los **4 juegos Warhammer 40.0000 Dawn of War** + una de las **4 kits de pintura** que tenemos para regalar. La mecánica del concurso no podría ser más fácil y accesible. Solo necesitas un teléfono móvil para poder mandar un **SMS** con la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos.

2 ¿CÓMO PARTICIPAR?

LA PREGUNTA:
A qué género pertenece el juego **Warhammer 40.000 Dawn of War**?

A) DEPORTES
B) CONDUCCIÓN
C) ESTRATEGIA

Escribe un **SMS** con la palabra **TGM** + la respuesta correcta y mándalo al **7210**.

Ejemplo
Si crees que la respuesta correcta es la opción A, debes escribir **TGM DEPORTES** y enviar el mensaje al **7210**.

3 EL PREMIO

Inmediatamente después de mandar tu mensaje recibirás la confirmación de si has acertado o no en tu respuesta. Si has acertado, ya habrás entrado en nuestro sorteo de **4 juegos Warhammer 40.000 Dawn of War + 4 kits de pintura**. Mucha suerte. Tienes tiempo hasta el 31 de diciembre y cuantos más mensajes mandes, más posibilidades de ser el ganador tienes.

El resultado del concurso se publicará en el número 03 de **The Game.Mag**.

El coste de los mensajes es de 0,90 € + IVA.

Warhammer

Namco utilizará la tecnología de endorphin para Tekken 5

La famosa compañía nipona contará con el software de NaturalMotion Ltd. para su próximo juego

La empresa NaturalMotion Ltd., afincada en Oxford, ha anunciado que Namco, una de las compañías más famosas en el país del sol naciente, utilizará endorphin para crear la quinta entrega de la saga *Tekken*.

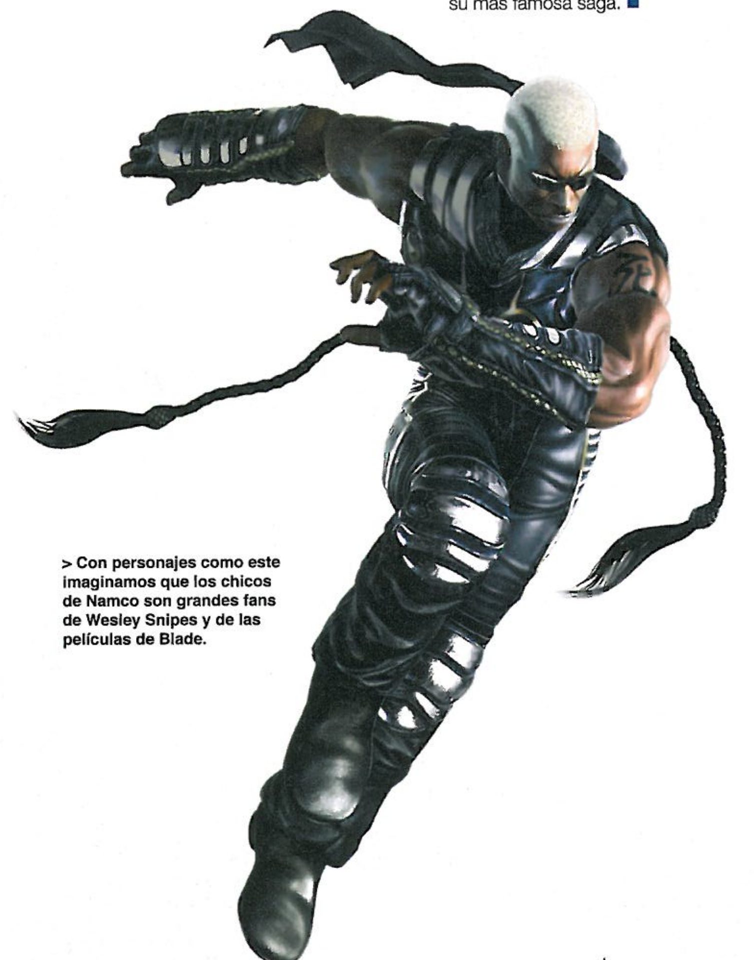
Tekken 5, que llegará a las consolas a lo largo del próximo año, tiene la difícil tarea de mantener el alto nivel de calidad de una de las franquicias con más éxito de la historia. El primer *Tekken* se lanzó al mercado hace aproximadamente diez años y hoy en día, esta mítica saga sigue estando en lo más alto y ofrece una de las experiencias de lucha más realistas y jugables del mercado. Es por eso que el equipo de desarrollo ha decidido contar en esta ocasión con endorphin. Tal y como declara Shinichiro Yoda, de Namco, "endorphin nos permite crear acciones de lucha realistas y reacciones muy rápidas, lo que se traduce en un gran contenido para *Tekken 5*. Basado en la revolucionaria tecnología Dynamic Motion Synthesis de la compañía NaturalMotion, endorphin utiliza la IA y la simulación dinámica para crear animaciones de personajes en 3D en tiempo real. Entre otras cosas, este software permite a los desarrolladores de juegos simular animaciones increíbles y las transiciones entre estas son mucho más naturales. Debido a su tecnología se síntesis en tiempo real, NaturalMotion estima que endorphin reduce el coste de la animación en un 80% en los títulos de acción.

Si los chicos de Namco disponen de tal tecnología, ya estamos deseando ver de lo que serán capaces en la nueva entrega de su más famosa saga. ■









> Con personajes como este imaginamos que los chicos de Namco son grandes fans de Wesley Snipes y de las películas de Blade.

Xbox 2 tentada por el HD-DVD

¿Se dejará seducir Microsoft para incorporar este formato en la sucesora de Xbox?

Los rumores y noticias acerca de las consolas de nueva generación son cada vez más insistentes e interesantes. Detalle a detalle, nos vamos haciendo a la idea de cómo van a ser las máquinas del futuro de Sony, Microsoft y Nintendo y la cosa pinta de maravilla, por el momento.

Por ahora ya sabemos que PlayStation 3 utilizará la tecnología Blu-ray como soporte para sus juegos. Nintendo no ha anunciado nada de manera oficial y Microsoft también prefiere permanecer en silencio, aunque hay una posibilidad que Xbox Next (nombre por el que se conoce la próxima Xbox, aunque no es oficial) utilice la tecnología de los HD-DVD. Las diferencias tecnológicas entre los discos HD-DVD y los Blu-ray son muchas y variadas, pero los Blu-ray tienen una ventaja en lo que a capacidad de almacenamiento se refiere, pueden contener hasta 27GB de información frente a los 15GB de un HD-DVD.

Otro aspecto que diferencia a estos dos formatos es el apoyo que reciben de las compañías. Mientras que Panasonic, Philips, Hitachi, Mitsubishi, Samsung, Sharp y Sony apoyan los Blu-ray, Toshiba y NEC hacen lo mismo con los HD-DVD.

Microsoft no ha comentado nada al respecto y a la posibilidad de utilizar los HD-DVD, pero si al final aceptan, es muy posible que se libre una batalla parecida a la que vivimos hace muchos años entre el formato VHS y Betamax. Recordemos que en ese conflicto particular, el formato de calidad superior (Betamax) perdió ante el formato más popular (VHS). ■

Concurso SMS

1 EL CONCURSO

The Game.Mag y **Microsoft** te ofrecen la posibilidad de ganar el **Pack Edición Especial de Xbox Crystal**, que incluye la versión **Crystal de Xbox**, **el juego Halo 2** y **dos controladores**. La mecánica del concurso no podría ser más fácil y accesible. Solo necesitas un teléfono móvil para poder mandar un **SMS** con la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos.

2 ¿CÓMO PARTICIPAR?

LA PREGUNTA:
¿Cómo se llama el **protagonista** de **Halo 2**?

A) JEFE MAESTRO
B) MASTER JEFE
C) CHIEF MAESTRO

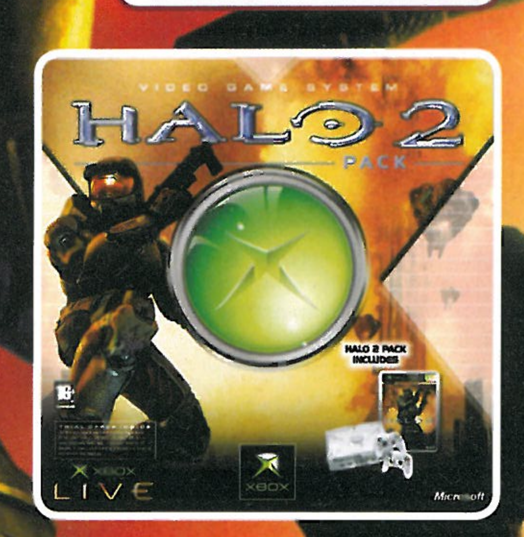
Escribe un **SMS** con la palabra **TGM** + la respuesta correcta y mándalo al **7210**.

Ejemplo
Si crees que la respuesta correcta es la opción A, debes escribir **TGM JEFE MAESTRO** y enviar el mensaje al **7210**.



3 EL PREMIO

Inmediatamente después de mandar tu mensaje recibirás la confirmación de si has acertado o no en tu respuesta. Si has acertado, ya habrás entrado en nuestro sorteo del **PACK ESPECIAL XBOX CRYSTAL + HALO 2**, que incluye la Xbox Crystal, el impresionante juego Halo 2 y dos controladores. Mucha suerte. Tienes tiempo hasta el 31 de diciembre y, por supuesto, cuantos más mensajes mandes, más posibilidades de ser el ganador tienes. El resultado del concurso se publicará en el número 03 de The Game.Mag. El coste de los mensajes es de 0,90 € + IVA.



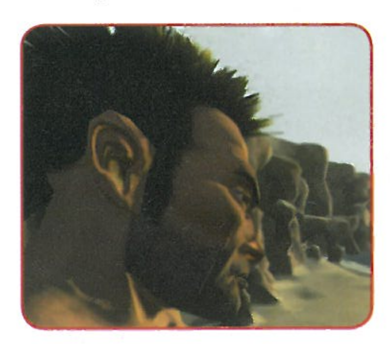
Por **Bad Milk**

AREA 51

[Sucesos asombrosos del más allá]

NO CONSIGO SALIR de mi asombro. Cuando recibí la noticia, me cogió totalmente desprevenido y me dejó en un estado casi catatónico del que he tardado varios días en recuperarme. Tanta ilusión, tanta expectación, tantos deseos de ver ese juego... Todo se ha ido al traste en una décima de segundo. No es definitivo, parece ser que se trata solo de una suspensión, como si se hubiera pulsado el botón de pausa del proyecto, pero cuando algo así sucede, más vale esperar lo peor. Estoy hablando, por supuesto, de la paralización del desarrollo de *BC*. Cómo te atrevas a preguntar qué coño es *BC*, te juro que te doy una colleja de las buenas.

Todos sabemos de la obsesión de Peter Molyneux en crear mundos extraordinarios y dejar que el jugador campe a sus anchas por ellos. No solo eso, a este señor también le gusta darnos libertad de acciones y hacernos sentir como dioses en nuestros pequeños mundos –lo de pequeños es porque caben dentro del ordenador, no porque no sean extensos, ya se entiende. Pues bien, el fundador de Lionhead Studios y los chicos de Intrepid Games se embarcaron hace ya algunos meses en la creación del primer simulador de vida prehistórica que tenía que ser exclusivo para la máquina de Microsoft, Xbox. Todo marchaba de maravilla –o al menos eso creíamos nosotros- hasta que recientemente se anunció en la página web del juego que el proyecto había sido suspendido. ¿Por qué? ¿Por qué? Sí era la cosa más original que habíamos visto en meses y se perfilaba como una auténtica delicia de jugabilidad. Con la ilusión que me hacía a mi correr por prados infestados de dinosaurios perfectamente recreados, ver la meteorología de aquellos tiempos, sumergirme en aguas jurásicas y, en definitiva, sentir que la supervivencia de mi tribu dependía de mi capacidad de liderazgo. No puede ser que todo eso se queden en un sueño, que el juego no vaya a llegar a buen puerto. He soñado con el juego muchas veces, pero ahora me parece estar viviendo una pesadilla. Quizás esté obsesionado con los dinosaurios, pero qué cojones, ¿a quién no le gustan los dinosaurios? Este juego habría sido la bomba y espero, sinceramente, que lo sea.











Quizás esté obsesionado con los dinosaurios, pero qué cojones, ¿a quién no le gustan los dinosaurios?

No sé, quizás andaban escasos de dinero o la distribuidora no veía muy claro el éxito del proyecto. Quizás los mismo programadores prometieron demasiado y vieron que al final no podrían cumplir con las expectativas. Las razones pueden ser varias. Incluso cabría la posibilidad de que el juego se programara para Xbox 2 y por eso se hubiera suspendido su desarrollo para la Xbox actual. Sea como sea, es totalmente injusto que un título tan original como *BC* se quede sin ver la luz. Y menos justo es que nosotros, sufridos jugadores, nos quedemos sin poder disfrutar de la jugabilidad que se nos prometió hace ya mucho tiempo.

Me pone de mala leche ver como cada vez se programan más y más secuelas, licencias o remakes y se deja de lado a los proyectos innovadores. *BC* es original, prometedor y *diferente*. Ojalá estuviera en mis manos decidir si el juego sigue adelante o no. De momento, el equipo de The Game.Mag ha preparado un reportaje especial del juego de Intrepid Games para mostrarles a estos chicos que los apoyamos en todo y que nos negamos a aceptar que no vamos a poder jugarlo. ■

Microsoft introduce la **tecnología Bluetooth** en sus **periféricos**

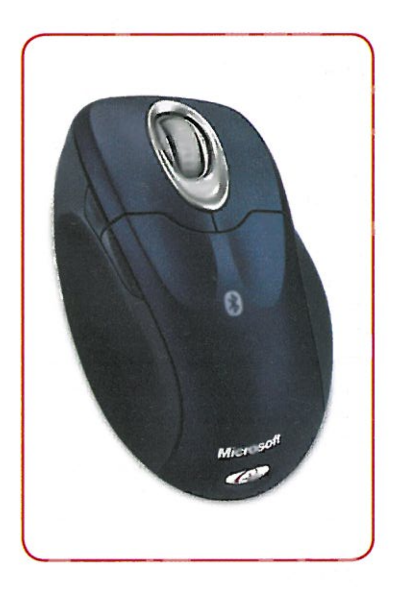
El nuevo teclado y ratón de la compañía afincada en Seattle serán inalámbricos y se servirán del "diente azul"

El pasado mes de octubre, Microsoft anunció el lanzamiento del Wireless Optical Desktop Elite (teclado) y del Intellimouse Explorer (ratón), dos periféricos que utilizarán la tecnología inalámbrica Bluetooth y que saldrán al precio de 180€ y 99,90€ respectivamente. Aunque ya existen periféricos inalámbricos hoy en día, muy pocos pueden alardear de incorporar esta revolucionaria tecnología.

Gracias al transmisor Bluetooth que incorporan los periféricos, el ordenador se conecta sin cables con los aparatos como Pocket Pcs, teléfonos móviles e impresoras compatibles con esta tecnología, y soporta hasta siete conexiones simultáneas. Incluso es posible colocar una impresora en otra habitación diferente a la que tenemos el ordenador y seguir imprimiendo sin necesidad de utilizar cables. Sincronizar las agendas y contactos de un Pocket PC con el ordenador de forma inalámbrica y pasar las fotos del teléfono móvil al ordenador es aún más fácil con el protocolo de transmisión Bluetooth.



La verdad es que disponer de esta tecnología es un auténtico placer y, un teclado y un ratón que funcionen a través de este protocolo se nos antojan perfectos para nuestra oficina. ■



Friendware distribuirá los **juegos** de **NCsoft**

El acuerdo con la distribuidora española nos permitirá disfrutar de los mejores juegos online del mundo



NCsoft Europe, subsidiaria recién creada de la mayor empresa del mundo de juegos online, NCsoft Corporation, ha otorgado a Friendware la distribución en España de sus futuros lanzamientos online.

Los usuarios de consolas como Xbox y PlayStation 2 ya disfrutamos de partidas online gracias a los servicios que ofrecen sus respectivas compañías y, en el mundo del PC, hace tiempo que nos enfrentamos a jugadores de todo el mundo en cualquier título que ofrezca partidas multijugador online. Así pues, ¿por qué tanto revuelo acerca de la distribución de los juegos de NCsoft en nuestro país? Pues porque sus juegos tienen esa magia que muy pocos tienen y en Estados Unidos han disfrutado (y disfrutan) de un éxito sin precedentes. Gracias a este acuerdo entre NCsoft y Friendware, los jugadores europeos podremos disfrutar de tres obras magníficas.

Lineage II, que llegará a finales de noviembre, es el juego online que más éxito ha tenido en la historia en cuanto a número de jugadores. *City of Heroes* ha dominado desde su salida en EE.UU las listas de ventas de ese país y llegará allá por el febrero del próximo año. Y por último, durante el primer trimestre del 2005, disfrutaremos del impresionante *Guild Wars*, creado por Arenanet, desarrolladores clave de *Warcraft*, *StarCraft*, *Diablo* y *Battle.net*. Junto al futuro proyecto de Ncsoft, *Tabula Rasa*, *Guild Wars* es uno de los títulos online más esperados de la temporada.

Como apunte final, destacar que los tres títulos son MMORPGs... Se nos había olvidado comentarlo. ■

> Vayan pasando señoras y señores. A nuestra izquierda podemos ver City of Heroes, encima tenemos Lineage II y, a la derecha, podemos apreciar una de las muchas maravillas que esconde Guild Wars.

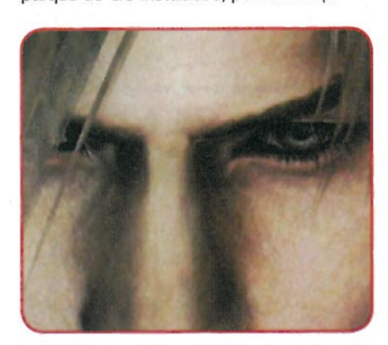
Por **J.L.**

AREA 51

[Sucesos asombrosos del más allá]

Tremenda la que se ha montado en Internet estas últimas semanas con el anuncio por parte de Capcom del desarrollo de una versión para PS2 de *Resident Evil 4*. Por lo visto, el contrato de exclusividad de la columna vertebral de la saga de Mikami con GameCube (anunciado a los cuatro vientos allá por septiembre de 2001) tiene los días contados, y de aquí a no más de un año tanto los usuarios de PS2 como –posiblemente- los de Xbox tendrán la posibilidad de disfrutar del juego que inauguró la denominación «survival horror» sin necesidad de recurrir a spin-offs tipo *Outbreak* o *Gun Survivor*.

Era un secreto a voces. ¿Por qué iba Capcom a conformarse con el discreto parque de GC instaladas, pudiendo aprovechar gran parte de su código para lanzarlo en máquinas más populares y extendidas una vez haya expirado el contrato? Al fin y al cabo la exclusividad temporal no deja de ser una práctica habitual en muchas compañías, y de hecho la propia Capcom tuvo oportunidad de ponerla en práctica hace bien poco con la versión PS2 del fantástico *Viewtiful Joe*. El problema no es lo que Capcom haya hecho o haya decidido hacer con sus *Resident* en un futuro próximo –como si le da por sacarlos también en teléfonos móviles y tragaperras, es asunto suyo-, sino las motivaciones que la han llevado a anunciar la *multiplataformidad* de *RE4* un año antes de que se pueda hacer efectiva. ¿Lo hace para ir creando ambiente? ¿Para aumentar la expectación? ¿O simplemente para motivarse y convencerse a sí misma de que es capaz de trasladar semejante festín visual a la consola de Sony sin apenas pérdida de calidad?









La exclusividad temporal no deja de ser una práctica habitual en muchas compañías

Capcom sabe perfectamente que su anuncio no le ha hecho ningún bien a GameCube, que tampoco *necesitaba* realizarlo con tanta antelación y que probablemente las ventas de la consola de Nintendo se resientan estas navidades por la pérdida de la exclusividad del *Resident* más esperado de la historia. Así que una de dos: o los accionistas de la compañía japonesa se pusieron nerviosos por cualquier motivo y le tiraron de las orejas a algún jefazo (algo poco probable teniendo en cuenta que aún faltan unos meses para el cierre del año fiscal en Japón), o alguna que otra conocida fabricante de hardware hizo circular maletines para que la nota de prensa con el anuncio viera la luz cuanto antes. O bueno, también pudiera ser que Capcom y Nintendo se hubieran enfadado sin más, pero resulta una explicación *demasiado* sencilla…



Aún está por ver si el año de retraso con que aparecerá en PS2 le sentará tan mal como parece a GC. Sea como fuere, todo apunta a que *Resident Evil* acabará regresando a PlayStation por la puerta grande, como ya sucediera en su día con el *Code: Verónica* de Dreamcast. Lo único que debería hacer Capcom ahora es no repetir el fiasco de *Outbreak* trayendo a Europa una versión capada del juego -aunque siendo esta vez el original de GC va a ser difícil que le puedan quitar el modo online-, y naturalmente ponerse las pilas con su desarrollo; porque como se despisten, a PS2, *RE4* y toda su no-exclusividad les va pasar por encima el exclusivísimo ciclón de la nueva generación. ■



¿MEJOR ANTES O DESPUÉS?

SI LO COMPARAMOS con el mundo del cine, las previews de los juegos vendrían a ser como los pases de prensa para ver una película semanas e incluso meses antes de que ésta se estrene en las salas de cine de todo el planeta. Para algunos, esto es un privilegio por el que matarían. Para otros, es una especie de maldición.

Imagina la situación: te invitan a ver la primera parte de *El Señor de los Anillos* –o cualquier otra película muy esperada y deseada- cinco meses antes de que todo el mundo pueda verla. Al principio te parecerá que es la oportunidad de tu vida y que serás la envidia del vecindario y que todos tus amigos querrán estar en tu lugar. Vale, sigue adelante, ve a ver la película y disfrútala. Disfrútala solo, porque no vas a ir con los amigos, ni con la familia, ni siquiera vas a poder llevarte a tu novia. Vas a estar solo, en una sala llena de periodistas, sin poder comer ni una sola palomita y concentrándote solo en el film. Sí, por supuesto, la película es la misma que verá el resto del mundo, dentro de cinco meses. Termina la película y sales del cine. Estás contento, has visto algo increíble antes que nadie. ¿Con quién comentas la película? ¿Con quién hablas de sus virtudes y defectos, de lo buena que ha sido la escena del principio o de lo sorprendente que es el final? ¿Con quién? Con nadie, por supuesto. Nadie más dentro de tu círculo ha visto lo que tú has visto. Así pues, tienes que guardar silencio durante cinco largos meses, 150 días o un montón de horas –nos daba como pereza calcular las horas. ¿Todavía te apetece ver los largometrajes mucho tiempo antes que nadie? ¿Sí? Pues debes ser un apasionado del cine o un masoquista.

Algo parecido pasa con los videojuegos, pero hay diferencias, claro está. Recibimos los juegos en la redacción de The Game.Mag algunos meses antes de que éstos se pongan a la venta y, tenemos tiempo para probarlos y analizarlos para que cuando unos días antes el título que te interesa esté en la tienda, tú ya puedas saber por dónde van los tiros. Esa es la diferencia. No es lo mismo que una persona sola pruebe un juego o vea una película, a que lo haga una revista. Parece una soberana tontería lo que estamos comentando aquí, pero tiene su complicación.

Nos encanta disfrutar de los juegos mucho antes de lo esperado porque es nuestro trabajo y nos gusta lo que hacemos. Pero también nos perdemos algo de la emoción que reside en la espera, en la expectación, en la noche antes de saber que a la mañana siguiente tendrás en tus manos aquel juego por el que llevas predicando durante años. Sí, disfrutamos antes, pero también nos perdemos cosas por el camino.

Si lo nuestro fuera un trabajo como otros, no nos importaría en absoluto, pero trabajar en una revista de videojuegos es una pasión. Antes que periodistas somos aficionados al entretenimiento digital y, antes que profesionales somos unos locos a los que les encanta disfrutar de todo lo que un juego pueda ofrecer, aunque sea un retraso en su lanzamiento... Quizás los masoquistas somos nosotros, al fin y al cabo. ■

26



MORTAL KOMBAT DECEPTION
Que no te engañe su título, la obra de Midway no nos ha decepcionado en absoluto y es divertidísimo.

28



OTOGI 2
Hacía falta una secuela de este juego? Parece que sí y, parece mejor que la primera parte.

30

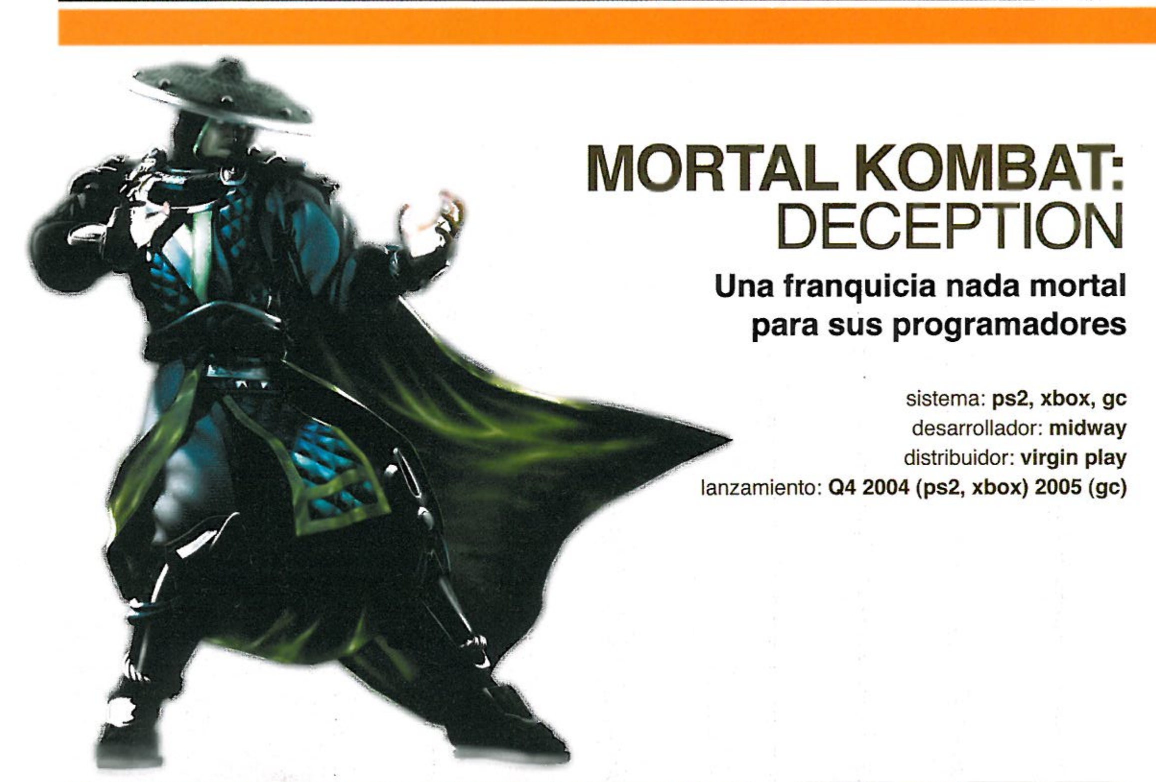


TC'S GHOST RECON 2
El inconbustible Tom Clancy y los chicos de Ubi Soft ya tienen listo su próximo shooter estratégico.

35



BLOOD WILL TELL
Imagina el juego *Ico* -Yorda incluída- y ponle mucha acción y mucha, mucha sangre.



MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Una franquicia nada mortal para sus programadores

sistema: **ps2, xbox, gc**
desarrollador: **midway**
distribuidor: **virgin play**
lanzamiento: **Q4 2004 (ps2, xbox) 2005 (gc)**

NOS PREGUNTAMOS CUÁNTAS personas se acuerdan de la polémica que levantaron los primeros *Mortal Kombat* ¿Nadie? ¿Algunos pocos? Normal, de eso hace ya muchísimo tiempo y tal y como nos temíamos, el viento se lo ha llevado todo. La ignorancia es uno de los peores males de la humanidad y todos los que en su momento criticaron a esta divertida franquicia, simplemente ni se habían molestado en jugar al título en cuestión.

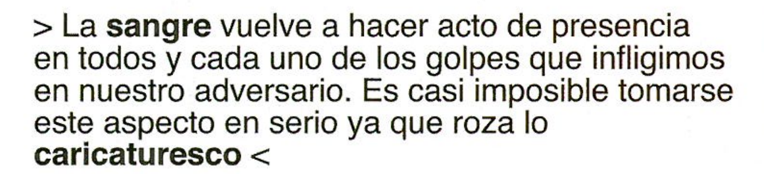
Después de pasar algún tiempo en la sombra descansando, los chicos de Midway decidieron que ya era hora de recuperar una de sus series más famosas y a principios del año pasado nos sorprendieron gratamente con *Mortal Kombat Deadly Alliance*. El género de los juegos de lucha anda, desde hace mucho tiempo, de capa caída, pero *MKDA* fue un éxito de ventas y de crítica por su descaro, su aspecto visual y, en definitiva, por ser un título divertido. *Mortal Kombat Deception* sigue los pasos de su predecesor y ofrece todo lo que aquel ofrecía y algo más.

Sigue tratándose del mismo tipo de juego, pero la cantidad de nuevos personajes que incluye *Deception* y los nuevos y extraños modos de juego que lo acompañan convierten a la obra de Midway en un título interesante y curioso a la vez. La espina dorsal del juego es sin duda el modo de lucha uno contra uno que en esta ocasión dispone de opción online y, para regocijo de todos los fans, sigue manteniendo el mismo ritmo que antes con novedades como movimientos nuevos, *fatalyties* que te dejarán boquiabierto y demás parafernalia obligada en toda secuela que se precie. La sangre vuelve a hacer acto de presencia en todos y cada uno de los golpes que infligimos en nuestro adversario y, es casi imposible tomarse este aspecto en serio ya que roza el límite de lo caricaturesco. Pero eso es *Mortal Kombat*. Lo aceptas o no. Y la verdad es que es de agradecer que algunas compañías se mantengan firmes en sus ideas y no se dejen llevar por modas pasajeras. *Decep-*









> La **sangre** vuelve a hacer acto de presencia en todos y cada uno de los golpes que infligimos en nuestro adversario. Es casi imposible tomarse este aspecto en serio ya que roza lo **caricaturesco** <







tion es un *Mortal Kombat* puro y duro pero que se sirve de todas las ventajas que ofrecen las consolas de nueva generación.

Claro está, eso resulta en un apartado visual imponente. Los escenarios están divididos en varios niveles, algo parecido a lo visto en *Dead or Alive* y, al igual que en el título de Tecmo, puedes utilizar objetos o estructuras para facilitarte la victoria en el combate. ¿Qué hay un foso lleno de pinchos? Pues intenta lanzar a tu oponente dentro y verás como se queda igual que una aceituna dentro de un vaso de Martín. Es tan solo un ejemplo. Hay muchos más y todos tienen ese toque gore y perverso que tanto gusta de ofrecer a esta serie.

Por lo que respecta al transcurso de los combates, la acción se desarrolla con bastante naturalidad. Hay tres modos de lucha (con armas o sin ellas) y la cantidad de movimientos disponibles es bastante elevada. Nos sigue pareciendo que los personajes están demasiado clavados en el suelo y algunos movimientos parecen un poco forzados, pero en general, la cosa no pinta nada mal. Aunque no vayas a esperar la suavidad y velocidad de algo como *Dead or Alive 3*, eso no lo encontrarás aquí.

Decíamos al principio que *Deception* incluye algunos modos de juego un tanto extraños para un juego de lucha. Uno de ellos es el conocido como Konquest, una especie de aventura. Hay otro que se nos antoja como un homenaje al *Super Puzzle Fighter II Turbo* y que no es otra cosa que un *Tetris* camuflado con atuendos de *Mortal Kombat*. Para terminar, también encontrarás un juego de ajedrez inspirado en el clásico *Archon*. El modo Konquest nos ha parecido un tanto aburrido, pero los dos otros son, como mínimo, divertidos.

Dentro de 30 días tendremos el análisis final del juego, pero por lo que hemos visto hasta ahora, poco le costará a *Mortal Kombat Deception* repetir el éxito de la entrega anterior. Cualidades no le faltan. Sangre, tampoco. ■



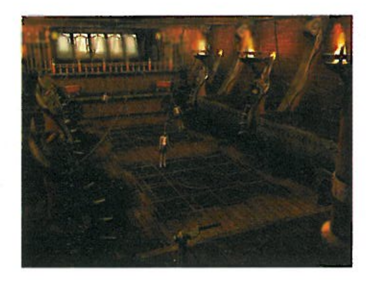
> La interacción de los personajes con los escenarios está mucho más acentuada en esta entrega de la serie. Si alguno de tus oponentes se te pone en plan chulo, intenta lanzarlo (literalmente) hacia alguna muerte segura.



> ¿Un juego de ajedrez? Pues sí, el humor de Midway no tiene límites.









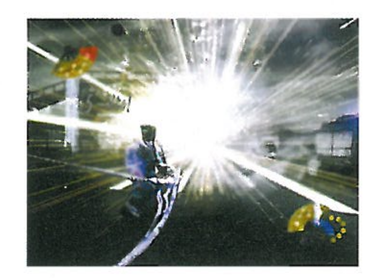


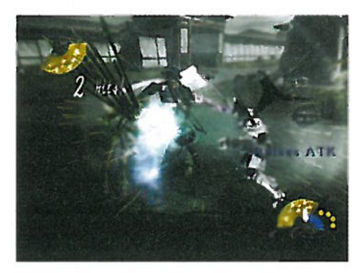
OTOGI 2

Un beat 'em up clásico, a pesar de toda la pirotecnia

sistema: **xbox**
desarrollador: **from software**
distribuidor: **atari**
lanzamiento: **enero 2005**







LOS JAPONESES SON unos auténticos profesionales en casi todo lo que hacen. Si de trabajar se trata, nadie se les puede comparar y, si hablamos de historias de fantasmas, demonios y del fin del mundo, ellos vuelven a llevarse el premio más gordo. Hecatombes, peligros nucleares, infiernos desatados. Todo lo que represente amenazas de destrucción masiva (¿de qué nos suenan estas palabras?) es susceptible de aparecer en un juego nipón. ¿Habrá algún título acerca de terremotos en el país del sol naciente? Tendremos que investigarlo.

A lo que íbamos. Son unos genios y son capaces de inventarse las historias más rocambolescas y extrañas para esconder lo que podríamos considerar un beat 'em up de los de toda la vida. Eso es precisamente *Otogi 2*, un juego en el que tienes que atizar todo lo que se te ponga por delante, especialmente a los engendros salidos de quién sabe dónde. En realidad sí lo sabemos, de las mentes de los programadores, pero vamos a olvidarnos de eso, que sino le quitamos gracia al asunto.

Otogi 2 retoma la acción justo donde la dejó el título original, *Otogi Myth of Demons*. Al igual que su predecesor, esta nueva aventura está ambientada en Japón y hace referencia al misticismo y folklore del país de los ojos rasgados. Raikoh se las apañó en su anterior periplo para salvar al pueblo japonés de la masacre que hubieran causado los demonios, pero (¡sorpresa!) no consiguió barrerlos a todos antes de volver a su tumba. Los demonios (muy pesados ellos) se han reagrupado cerca de la capital sagrada de Japón y están dispuestos a imponer su autoridad por encima de los humanos una vez más. ¿Nunca aprenderán los malos que siempre pierden? Esperemos que no, de lo contrario nos quedaríamos sin juegos.

Para contrarrestar el ataque de los demonios, cinco valientes guerreros se quitan la vida en un ritual para resucitar a Raikoh. Nuestro



> El **motor gráfico** es totalmente **nuevo** y aunque el original ya deslumbró a propios y extraños, esta continuación es mucho más **impresionante** a nivel visual, en diseño de escenarios y en física de objetos <





héroe se levanta de la tumba una vez más y, junto a él, los cinco guerreros. Esto suena a juego de equipo o posibilidad de elegir a varios personajes para completar este nuevo corta y trocea.

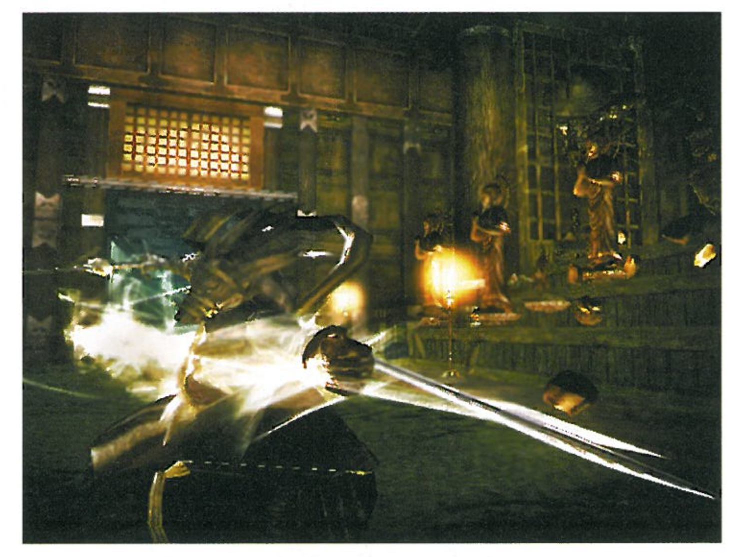
Pues sí, en esta ocasión, *Otogi 2* nos permitirá escoger entre seis personajes diferentes para llevar a cabo las misiones del juego y cada uno de ellos tendrá sus propias habilidades y defectos, como suele suceder siempre en estos casos. Entre estos guerreros estará, por supuesto, el personaje principal de la primera aventura, Raikoh. Y como toda secuela que se precie, vamos a poder disfrutar de algunas novedades que ya están empezando a ponernos los dientes largos.

El motor gráfico es totalmente nuevo y aunque el original ya deslumbró a propios y extraños, esta continuación es mucho más impresionante a nivel visual, en diseño de escenarios y en física de objetos. Vamos a comentar que la física de las partículas también se ha mejorado, que eso siempre queda bien (*cachondeo* aparte, es verdad).

Por lo que respecta a la jugabilidad, se ha visto claramente afectada por el hecho de disponer de varios personajes, ya que en algunos niveles será de vital importancia elegir al guerrero adecuado para superar las pruebas. Pero no te apures demasiado, siempre podrás tirar de objetos para mejorar sus habilidades y que éstos sean más fuertes y poderosos. Los enemigos vuelven a tener tamaños descomunales y se mueven con la soltura habitual. El único problema que le vemos por ahora es el mismo que ya tenía su predecesor. Se trata de un título un tanto repetitivo. Por muchos fuegos artificiales que aparezcan en pantalla, al final todo se reduce a aporrear el mando como un loco y eso, señores, cansa, especialmente después de hacerlo durante muchos, muchos años. ■









> Si algo no se le puede negar al título de From Software, es que exprime todas las posibilidades de Xbox en la creación de efectos de partículas y de luces. En ocasiones ni siquiera sabrás lo que está pasando en la pantalla de tu televisor, pero mientras no dejes de darle al botón de ataque, no debería haber problema alguno.







TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

La nueva obra del amigo Tom

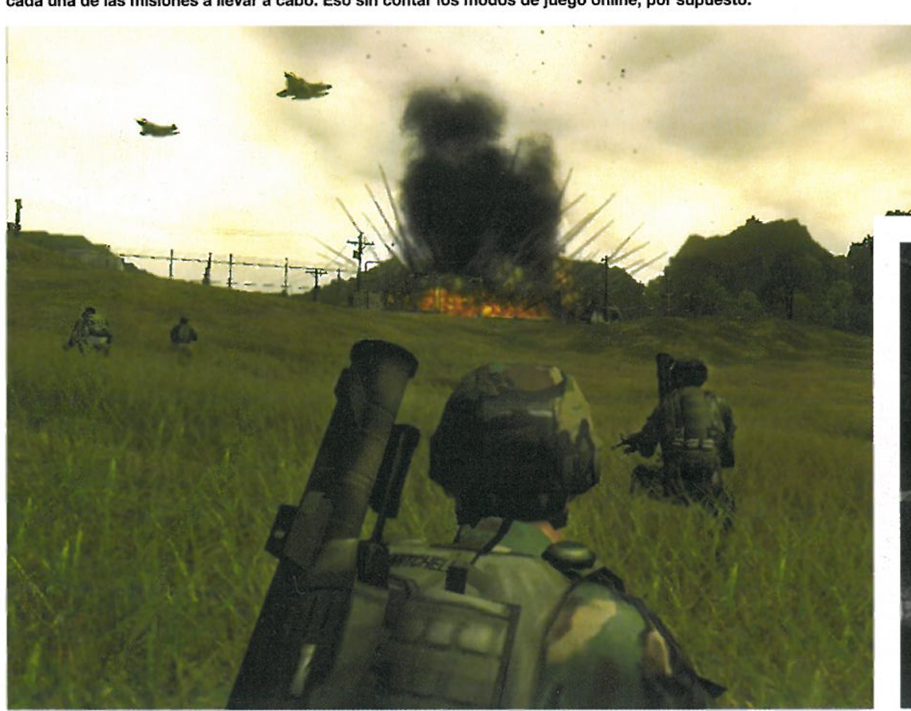
sistema: **ps2 (versión analizada), xbox, pc**
desarrollador: **red storm/ubisoft**
distribuidor: **ubisoft**
lanzamiento: **Q4 2004 (ps2, xbox)**
principios 2005 (pc)







> Al igual que en las entregas anteriores, lo mejor del título de Ubisoft es la equilibrada mezcla de acción y estrategia que hay en todas y cada una de las misiones a llevar a cabo. Eso sin contar los modos de juego online, por supuesto.





AUNQUE LA FRASE esté ya un poco sobada, hay que reconocer que la realidad supera casi siempre a la ficción. Por muchos juegos de guerra que aparezcan, las atrocidades vistas en televisión o en periódicos de todo el mundo acerca de torturas, secuestros, decapitaciones y demás barbaridades perpetradas por un atajo de salvajes sin alma son algo que nunca imaginaríamos ver en un juego. Y si lo viéramos, pues nos lo tomaríamos como algo *ficticio*, que en definitiva es de lo que se trata y somos lo suficientemente inteligentes como para darnos cuenta de eso.

Por lo que respecta a acercarse a la realidad mediante videojuegos, los títulos bélicos son los que más empeño le ponen al asunto. Y entre todos ellos, la saga de *Tom Clancy's Ghost Recon* sobresale por méritos propios. Su sistema de juego, los escenarios, los guiones y su verosimilitud han conseguido que esta franquicia goce de una salud inmejorable entre los corazones de algunos millones de fans repartidos por todo el mundo.

Tom Clancy's Ghost Recon 2 sigue las pautas marcadas por sus predecesores (título original y expansiones) pero ofrecerá algunas novedades que hay que aclarar antes de seguir. Se lanzarán al mercado las versiones del juego para PlayStation 2, Xbox y Pc. La versión para compatibles no verá la luz hasta el 2005 y las versiones para PlayStation 2 y Xbox (que podremos disfrutar estas mismas navidades) serán diferentes la una de la otra. El escenario del juego será el mismo para ambas versiones, el norte de Corea, pero la versión de Xbox tendrá lugar en el año 2011 y la de PS2 en el 2007. Además, cada juego está siendo desarrollado por un equipo diferente. Red Storm se ha dedicado a crear el título para la máquina de Microsoft mientras que el estudio de Ubisoft Shangai se ha ocupado de la versión para la consola de Sony. ¿A qué se debe esto? Pues las razones pueden ser varias. Podría ser una estrategia de marketing para

vender más unidades, un intento por contar una historia *más grande* sirviéndose de dos títulos o también podría muy bien ser que Red Storm haya querido utilizar la mayor potencia de Xbox en lo que a tecnología se refiere para llevar su franquicia más allá en el terreno visual o de IA. Todavía no hemos visto las versiones de Xbox y PC, así que vamos a centrarnos en la de PS2 que sí la hemos probado.

El objetivo de este nuevo *Ghost Recon* es conseguir que el jugador se sienta inmerso en la guerra del futuro y, podemos testificar que lo consigue con creces. Nunca hemos estado en una guerra de verdad, pero si son la mitad de terroríficas que las vistas en *Recon 2*, preferimos quedarnos en el sillón de casa. A conseguir esta sensación de realismo en el título sin duda ha contribuido el motor Unreal con el que se ha construido todo el juego. Además, se ha utilizado el motor Havok 2 (algo poco común en los juegos para PlayStation 2) para la física y así poder mostrar la destrucción de objetos y vehículos con la máxima veracidad posible.

Nos gusta la nueva cámara que incluye el juego y que nos permite ver la acción desde el hombro de los personajes (parecido a como cuando Sam Fisher enfunda un arma y apunta) y nos encanta poder dar órdenes mediante voz a nuestros compañeros de batalla. Como es natural en un título de estas características, incluye modos de juego online que harán las delicias de los fans más acérrimos de la franquicia. Pero lo mejor de todo no son los aspectos a modo individual. Lo que impresiona es el conjunto, todo el juego en sí. Ofrece una factura visual impecable, aderezada con una buena jugabilidad (gracias a un control asequible) y los elementos estratégicos suben el coeficiente intelectual que debe tener el jugador que se acerque a los terrenos de *Tom Clancy's Ghost Recon 2*.

La versión para PlayStation 2 del título de Ubisoft va por buen camino. Veremos qué tal funciona las versiones para Xbox y PC. ¿Mejor? ¿Peor? ¿Igual? Diferentes...







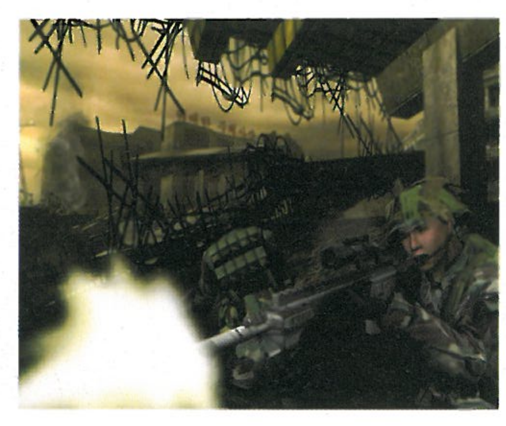
> Los elementos estratégicos suben el coeficiente intelectual que debe tener el jugador que se acerque a los terrenos de **Tom Clancy's Ghost Recon 2** <













METAL SLUG 4

¿No querías shooters en 2D? Pues toma dos tazas

sistema: **xbox, ps2**
desarrollador: **mega enterprises**
distribuidor: **snk playmore**
lanzamiento: **por determinar**

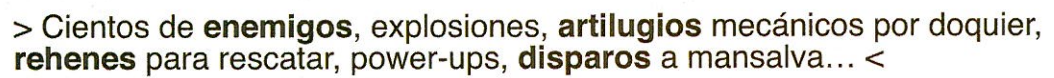











> Cientos de **enemigos**, explosiones, **artilugios** mecánicos por doquier, **rehenes** para rescatar, power-ups, **disparos** a mansalva… <





TENEMOS DOS NOTICIAS para ti, una buena y otra mala. La mala es que SNK Playmore sigue empeñada en sacar adelante el proyecto *Metal Slug 3D* que anunció en el último Tokyo Game Show, lo que nos lleva a pensar que la compañía quiere dar pasaporte de una vez por todas a la eterna Neo Geo y que la producción de secuelas basadas en sprites de la franquicia –y por tanto la del mayor exponente de la casi extinta jugabilidad de la vieja escuela- está a punto de sufrir un serio revés. La buena es que, a pesar de todo, todavía nos quedan unos cuantos *Metal Slug* «tradicionales» por disfrutar en el salón de casa, y que para cuando hayamos podido jugar con todos ellos es más que probable que se hayan dado cuenta del error y que hayan decidido volver a sus raíces…

El mes pasado se lanzó en nuestro país *Metal Slug 3*, para muchos la mejor entrega de la serie y cuyos orígenes se remontan nada menos que al año 2000. Desde entonces SNK ha tenido tiempo de entrar en bancarrota, desaparecer, reaparecer en manos de Playmore y lanzar un par de secuelas para los salones recreativos, respectivamente en 2002 y 2003. La primera de ellas (el juego que nos ocupa en esta preview, *Metal Slug 4*) tiene ya su correspondiente versión casera en los mercados NTSC, y si todo va bien debería llegar a Europa alrededor de mayo de 2005.

Cientos de enemigos, explosiones, artilugios mecánicos por doquier, rehenes para rescatar, power-ups, disparos a mansalva… *Metal Slug 4* continúa con las señas de identidad de la serie, recuperando muchos de los elementos de las dos primeras partes y dejando a un lado la imaginería y el despliegue de fauna circense que caracterizó a la tercera. Si echabas de menos el vértelas con las hordas de enemigos humanos típicas de los primeros *Metal Slug* estás de enhorabuena, aunque cabría preguntarse si la reutilización de recursos gráficos en esta cuarta parte no es más un camino fácil hacia la fórmula del éxito que un homenaje a los originales de la antigua SNK; algo que sólo saben a ciencia cierta en Mega Enterprises, la compañía coreana a la que SNK Playmore encargó la complicada tarea de continuar una serie de culto sobre la que descansa el legado de los shooters 2D.

Si el trabajo le ha venido grande o no es algo que decidiremos en su momento, si es que Virgin Play o alguna otra distribuidora se anima a traerlo a Europa y tenemos ocasión de dedicarle una review. De momento, seguiremos disfrutando del tercer capítulo y esperando que reciba la acogida que merece para poder echarle el guante a cualquiera de los otros muchos *Metal Slug* que circulan por ahí. Echa un vistazo a la siguiente página para ver lo que te estás perdiendo y cruza todos los dedos que tengas… ■





METAL SLUG

El primero, el original, el irrepetible. Poco te podemos decir acerca de *Metal Slug* que no hayas visto u oído en múltiples sitios a estas alturas, como que revolucionó los salones recreativos allá por 1996 o que su jugabilidad simple y directa demostró al mundo entero que los sprites todavía tenían mucho que decir. Si nunca has jugado a *Metal Slug*, te estás perdiendo un pedazo de historia de los videojuegos imprescindible. Un clásico instantáneo y una referencia ineludible para el género.

METAL SLUG 2

Un juego como *Metal Slug* no podía quedarse sin secuela. La segunda parte vio la luz en 1998, y como suele ser habitual en estos casos amplió y mejoró la oferta del original sin complicarse la vida con cambios innecesarios: más enemigos, más animaciones, más niveles, más acción... Si algo no funciona mal, ¿para qué arreglarlo? SNK pulió el diamante en bruto que tenía entre manos, y la serie empezó a ganarse el respeto y la admiración incluso de los jugadores más escépticos con las 2D.









METAL SLUG X

Antes de terminar la tercera entrega, la compañía de Osaka realizó una especie de director's cut de la segunda que incluía leves retoques en escenarios y jefes, algunas armas nuevas y una puesta a punto general de la jugabilidad que pulía ciertos desajustes sólo patentes ante los ojos de los fans de la saga. Remix, enhanced version, llámalo como quieras: la gallina de los huevos de oro comenzaba a dar sus frutos y SNK se frotaba las manos pensando en los beneficios que le seguiría generando la saga.

METAL SLUG 3

Lo conoces, ¿verdad? Las versiones de PS2 y Xbox acaban de ponerse a la venta en España, y está considerado como el punto culminante de la serie. Sí, es un poco «alternativo» (la inmensa mayoría de enemigos antropomórficos y mecánicos típicos de los anteriores *Metal Slug* se sustituyen en esta ocasión por monstruos y engendros orgánicos de todo tipo), pero evidencia más que nunca la mano de sus creadores en los pequeños detalles y en el original diseño de niveles y situaciones.









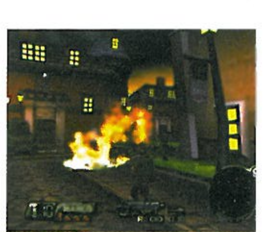
METAL SLUG 5

A partir de *Metal Slug 3*, la serie entró en un pequeño declive. Los problemas económicos de SNK y su compra por parte de Playmore llevaron a que fuera un estudio externo el encargado de desarrollar la cuarta parte, y aunque la quinta se volvió a programar internamente (en 2003) nunca llegó a alcanzar el mismo éxito y unanimidad de opiniones que sus predecesoras. Hay quien sigue pensando que mantiene el espíritu de la saga, pero también hay quien no... ¿La veremos por aquí algún día?

METAL SLUG 3D

SNK Playmore presentó su «nuevo concepto» de *Metal Slug* en el pasado Tokyo Game Show, dejando atónitos a todos sus fans con lo que a todas luces representa una traición al tradicional concepto bidimensional de la serie. Entorno totalmente 3D, sistema de apuntado automático, secciones de infiltración y sigilo, etc. El juego todavía está en sus primeras fases de desarrollo y es pronto para juzgarlo, pero desde luego no parece la mejor de las soluciones a los problemas en que la serie está inmersa últimamente.









METAL SLUG ADVANCE

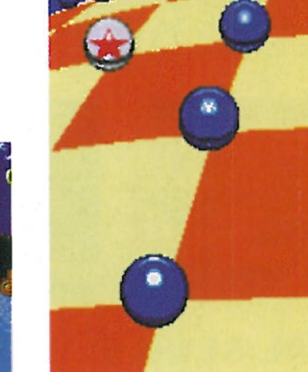
Ya que parece que las recreativas y las consolas de sobremesa se van a quedar sin nuevos capítulos «normales» de *Metal Slug* durante una buena temporada, SNK Playmore nos ofrece al menos la posibilidad de seguir jugándolo en GBA. El nuevo título para la portátil acaba de salir en Japón y pierde un poco la esencia del festival de destrucción característica de la saga (imposible de recrear en la pantalla de la pequeña), pero mantiene algunos aciertos que te contaremos cuando llegue a nuestras tierras.



SONIC MEGA COLLECTION PLUS

Como dirían nuestros abuelos, antes sí se hacían bien las cosas

sistema: **xbox, ps2**
desarrollador: **sega**
distribuidor: **atari**
lanzamiento: **enero 2005**



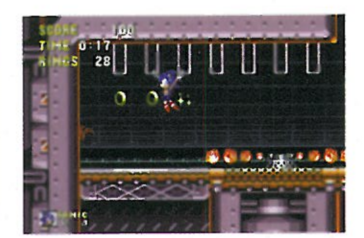




Todos en uno

> *SMCP* contendrá un total de 20 juegos, cuyas versiones originales aparecieron en SEGA Megadrive y SEGA Game Gear. Los títulos son los siguientes: *Sonic The Hedgehog, Sonic The Hedgehog 2, Sonic The Hedgehog 3, Sonic & Knuckles, Sonic 3D Blast, Sonic The Hedgehog Spinball, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, The Ooze, Comix Zone, Flicky, Ristar, Sonic The Hedgehog* (versión de Game Gear), *Sonic Chaos, Sonic Drift, Sonic Labyrinth, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* (versión de Game Gear), y *Sonic Blast.*









HUBO UN TIEMPO en el que disponer de una mascota con la que identificar a una compañía parecía algo absolutamente necesario. Nintendo nunca tuvo problemas en este aspecto y sigue sin tenerlos. Sus personajes han ido más allá del mundo de los videojuegos y son totalmente reconocibles por usuarios de todas las edades. Mario, Link o los miles de Pokémon son auténticos fenómenos sociales que han llegado a todos los rincones del mundo (una buena campaña de marketing tiene mucho que ver con esto).

Hace algunos años, cuando Sony todavía no había irrumpido de forma directa en la industria de los videojuegos con su PlayStation, Nintendo y SEGA eran las dos compañías que se repartían el pastel en lo que a consolas se refiere. Y claro está, SEGA tenía que ofrecer algo completamente distinto a los productos de Nintendo. Su respuesta a Mario fue un erizo azul de velocidad endiablada. El primer *Sonic The Hedgehog* no dejó a nadie indiferente. Era imposible ver el juego y girar la cabeza. ¿Cómo consiguieron que todo se moviera a esa velocidad? Seguía siendo un plataformas al estilo de las aventuras de Mario, pero nada tenía que ver con el fontanero bigotudo en lo que a jugabilidad, frenetismo y adictividad se refiere. Fue una revolución y un éxito rotundo para la compañía. Claro está, Sonic pasó a ser desde ese mismo instante la imagen corporativa de SEGA. Algo totalmente comprensible.

> **Sonic** es uno de los personajes más divertidos que ha dado el mundo del entretenimiento digital <

Después de eso llegó *Sonic 2*, más tarde *Sonic 3* y así una larga retahíla de títulos protagonizados o inspirados en el erizo azul. Hubo de todo y para todos los gustos. Buenos juegos, títulos excelentes, obras que mejor olvidar y creaciones interesantes a veces, aburridas en otras. Sea como fuere, ahora SEGA ha decidido juntar todos los títulos clásicos de Sonic en un solo disco. Eso es *Sonic Mega Collection Plus* (el título es bastante transparente).

¿Valdrá la pena pagar por esto? Pues sí lo que buscas es tecnología de última generación, mejor olvídate. Si eres un fan de *Sonic*, esta recopilación se te antojará como el mejor regalo del año. Nosotros lo vemos más como un objeto de colección que vale la pena tener para no olvidar de dónde vienen los juegos y qué es lo que podía hacerse hace algunos años. Y porque Sonic es uno de los personajes más simpáticos que ha dado el mundo del entretenimiento digital, sin duda alguna. Además, el juego saldrá a un precio más que reducido.

BLOOD WILL TELL

El cómic de Osamu Tezuka se deja seducir por los polígonos

sistema: **ps2**
desarrollador: **wow entertainment/sega**
distribuidor: **atari**
lanzamiento: **enero 2005**

ESTAMOS MÁS QUE acostumbrados a ver adaptaciones a videojuegos de películas de éxito y aunque casi siempre suponen grandes decepciones, seguimos albergando la esperanza de que algún día alguien se tome las licencias en serio. El título que nos ocupa en esta página, *Blood Will Tell* (conocido hasta hace poco por el nombre de *Dororo*) también es una adaptación, pero no del cine. *Blood* es la versión consolera del manga de Osamu Tezuka, creador de *Astro Boy* entre muchas otras obras.

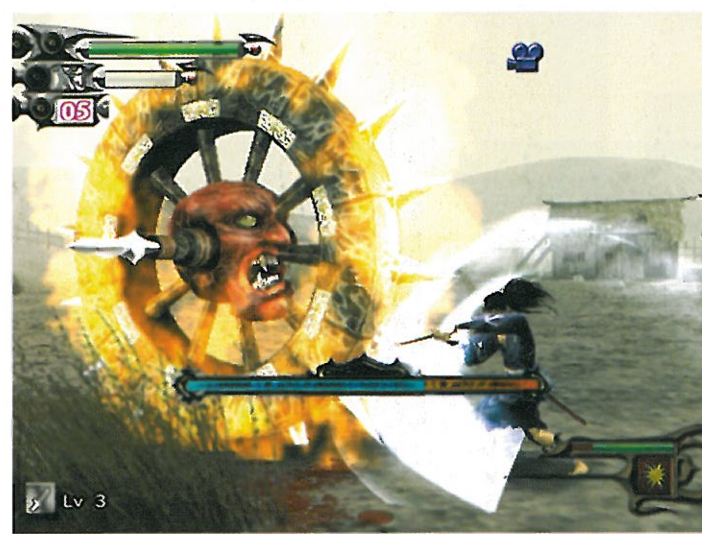
Al igual que en el cómic original, la historia de *Blood Will Tell* sigue las andanzas de Hyakkimaru, un samurai perseguido por un terrible secreto y cuyo objetivo es desvelar su pasado y recuperar su humanidad. Nada más nacer, a Hyakkimaru le arrancaron todas las partes de sus cuerpo, incluso la carne, y las substituyeron por auténticas armas de matar. Dicho así, la verdad es que parece algo terrible, pero con lo buenos *héroes* que somos nosotros, seguro que conseguimos ayudar a este atormentado personaje. Y para salirnos con la nuestra, nada mejor que un buen arsenal.

> Nos ha encantado que nos recordase a **Ico**, aunque con más sangre y violencia <

Las partes no humanas de Hyakkimaru resultan ser armas de gran calibre y totalmente indispensables en la buena cantidad de combates que esconde el juego. Un par de ejemplos. Dentro de los brazos del personaje principal están escondidas unas afiladas espadas y en el interior de su pierna espera un bazooka listo para entrar en acción. Como muy bien imaginas, a lo largo de la aventura encontrarás nuevos objetos y armas que te ayudarán en tu cometido. Algo que se repite en casi todos los títulos de acción. Ley de vida o norma de videojuego no escrita pero por todos conocida, especialmente los programadores. Y hablando de normas, una que parece estar en mente de todas las compañías es la casi obligada inclusión de personajes secundarios interesantes y a poder ser jugables. *Blood Will Tell* dispone de ambas cosas, un personaje secundario, Dororo, interesante y jugable. Aunque seas un solitario y no tengas amigos (algo muy triste, por cierto), puedes jugar con esta aventura, pero si tienes algún compañero cerca, dale un toque y ambos podréis manejar a los dos personajes a la vez para cumplir las misiones de forma cooperativa, algo que desde *Halo* parece casi obligatorio en todo juego que se precie.

El apartado visual está bien resuelto, los monstruos son muchos y variados y, nos ha encantado que nos recordase a *Ico*, aunque con una carga mucho mayor de violencia y sangre, acción y combates.

















> Aparentemente no tiene el mismo carisma que la inolvidable Yorda de *Ico*, pero Dororo es un buen personaje secundario y que resulta de vital importancia para terminar la aventura con éxito.

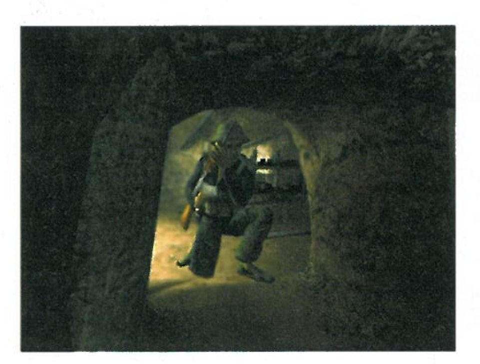
MEN OF VALOR

La guerra continúa en Vietnam

sistema: **xbox, pc**
desarrollador: **2015**
distribuidor: **vivendi universal games**
lanzamiento: **Q4 2004**











NOS ENCANTAN LOS shooters, no tenemos ningún reparo en reconocerlo. Nos gustan todos los géneros, pero entre nuestros preferidos, los shooters ocupan un lugar muy especial. Pueden estar ambientados en Marte o en islas paradisíacas, estar basados en hechos históricos o partir de relatos de ciencia ficción. Nos da igual. Poder armarnos hasta los dientes y achicharrar todo lo que se nos pone por delante es un placer del que no podemos privarnos. Por lo que respecta a los títulos que intentan emular hechos del pasado, *Call of Duty* se lleva la palma. Es una obra maestra que se mantiene en lo más alto y a la que nadie ha conseguido hacerle sombra. ¿Lo conseguirá *Men of Valor*? Difícil lo tiene, aunque cualidades no le faltan.

> El objetivo del juego es evitar la proliferación del comunismo <

A diferencia del título de Activision, *Men of Valor* está ambientado en el conflicto de Vietnam que tuvo lugar a finales de los 60, principios de los 70. Seguro que has visto centenares de películas que hablan de ello o has leído algún libro al respecto. Sirviéndose del motor Unreal, el equipo de desarrollo 2015 ha intentado recrear este conflicto con la máxima fidelidad posible y la cosa no les ha salido nada mal. La sensación que transmite el juego es de esas que te atrapan, te absorben y no quieren soltarte ni aunque tu mamá te llame para ir a cenar –para los que no vivan con los padres, sustituir *mamá* por *novia* o *mujer*.

El objetivo del juego es evitar la proliferación del comunismo y para llevar a cabo tal tarea, deberás meterte en la piel de un Marine americano y revivir desde los inicios del conflicto a la Ofensiva Tet. Algunos de los niveles están inspirados en acontecimientos reales y otros, por supuesto, son imaginarios, aunque todos tienen ese toque de verosimilitud que tanto se agradece en un título de estas características.

Aunque se trate de un shooter puro y duro, hemos comprobado que los programadores han incluido una gran variedad de misiones y jugabilidad. Controla la ametralladora de un helicóptero, conduce un bote a través de un río infestado de enemigos o ábrete camino por los túneles de los enemigos –quien sabe, quizás algún día te consideren una rata de túnel, los soldados de Vietnam que más trabajo hicieron y que menos reconocimiento obtuvieron. Todo eso y más podrás hacerlo en *Men of Valor*. La IA del juego responde bien, no llega a los límites de *Far Cry*, pero nos basta. El argumento, aunque más o menos ya te lo imaginas, está salpicado con una buena narrativa y ya sean ropas, armas o vehículos, todo parece responder como lo harían en el mundo real. ■

EL MEJOR FICHAJE DE LA TEMPORADA

De Sports Interactive, los creadores de Championship Manager™, viene el paso siguiente en la evolución de los simuladores de gestión Football Manager™ 2005.
Con una base de datos y un motor de partido sin comparación, Football Manager™ 2005 sumerge a los fans en los asuntos cotidianos y preocupaciones de la gestión futbolística.
Además para una experiencia más completa puedes descargar 'skins' de tus equipos favoritos en www.footballmanager.net.
Si sabes de fútbol y disfrutas con el futbol, disfrutarás con Football Manager™ 2005

- El juego creado por futboleros para futboleros.



DOMINA EL MARCADOR



www.footballmanager.net











BC

desarrollador:
intrepid games
distribuidor:
microsoft
sistema:
xbox
lanzamiento:
primavera 2005

Cuando los dinosaurios dominaban los polígonos

Desde lo más profundo de las cuevas prehistóricas está a punto de llegar uno de los títulos más originales e interesantes de los últimos años. La compañía *Intrepid Games*, junto con *Lionhead* y *Peter Molyneux*, están desarrollando el juego *BC*, una aventura de acción en tercera persona ambientada en el brutal y salvaje mundo de la prehistoria.

Pero no será una aventura como las que hemos conocido hasta ahora, ya que en Intrepid se las han arreglado para crear un mundo simulado realista y detallado hasta la saciedad en el que puede pasar de todo y cualquier objeto es susceptible de convertirse en un arma letal. Eso sin tener en cuenta el hecho de que tú, como líder de una tribu, tendrás que proteger a tus compañeros y llevarlos hasta un lugar seguro en el mundo, libre de depredadores y peligros de la naturaleza.

La mejor forma de conseguir una respuesta es, sin duda, formular una pregunta. Seguro que ya has oído hablar de *BC* con anterioridad y, seguro que también tienes un montón de dudas acerca de este interesante proyecto. ¿Cómo serán los dinosaurios? ¿Habrá niveles o diferentes zonas que explorar? ¿Cambios climatológicos? ¿Cambiarán físicamente los personajes a lo largo de la aventura? De esas y muchas otras preguntas te ofrecemos las respuestas en este extenso reportaje.

Estamos ante un título que puede ser una revolución en lo que a simulación de mundos se refiere o al que puede ocurrirle lo mismo que al clásico y emotivo *Ico*, toda una referencia en el mundo de los videojuegos que por desgracia pasó desapercibido entre el público general. Esperemos que no pase lo mismo con *BC* y que al final cumpla con todas las expectativas que está levantando.

INFORMACIÓN GENERAL

¿Cuál es el concepto que se esconde detrás de BC?

BC es un juego de aventuras y acción en tercera persona ambientado en el terrible y brutal mundo de la prehistoria. Los elementos principales que conforman el título son la supervivencia, la exploración y, especialmente, la creación y mantenimiento de una tribu. Hay una gran cantidad de combates y de misiones de exploración y todo ello se lleva a cabo en un mundo simulado como pocas veces se ha visto.

¿Cuál es el objetivo del juego?

El objetivo de *BC* es llegar a lo que podríamos llamar *el otro lado*, un lugar libre de los depredadores y en el que tu tribu pueda vivir en paz. El viaje que emprenderás te llevará por el camino de la evolución y podrás llegar hasta la edad de hierro habiendo partido, como no, del hombre primitivo.

¿Qué significa BC?

BC viene del acrónimo de *Before Christ* (*Antes de Cristo* en inglés). Utilizamos este acrónimo para dejar claro que el juego está ambientado en un tiempo muy remoto.

¿Dónde podemos conseguir más información acerca de BC?

Un buen lugar es la página web de Intrepid Games, la desarrolladora del juego. O también se le puede echar un vistazo a la página oficial de Xbox, www.xbox.com.

¿Dispone BC de un argumento o estamos ante un título que recompensa al jugador a base de jugabilidad emergente?

Disponemos de ambas cosas. Ofreceremos al jugador una jugabilidad emergente y un argumento para que le quede claro el objetivo del juego.

¿Por qué el juego es exclusivo para Xbox y no se está preparando una versión para PC?

El juego lo va a distribuir Microsoft exclusivamente para Xbox.

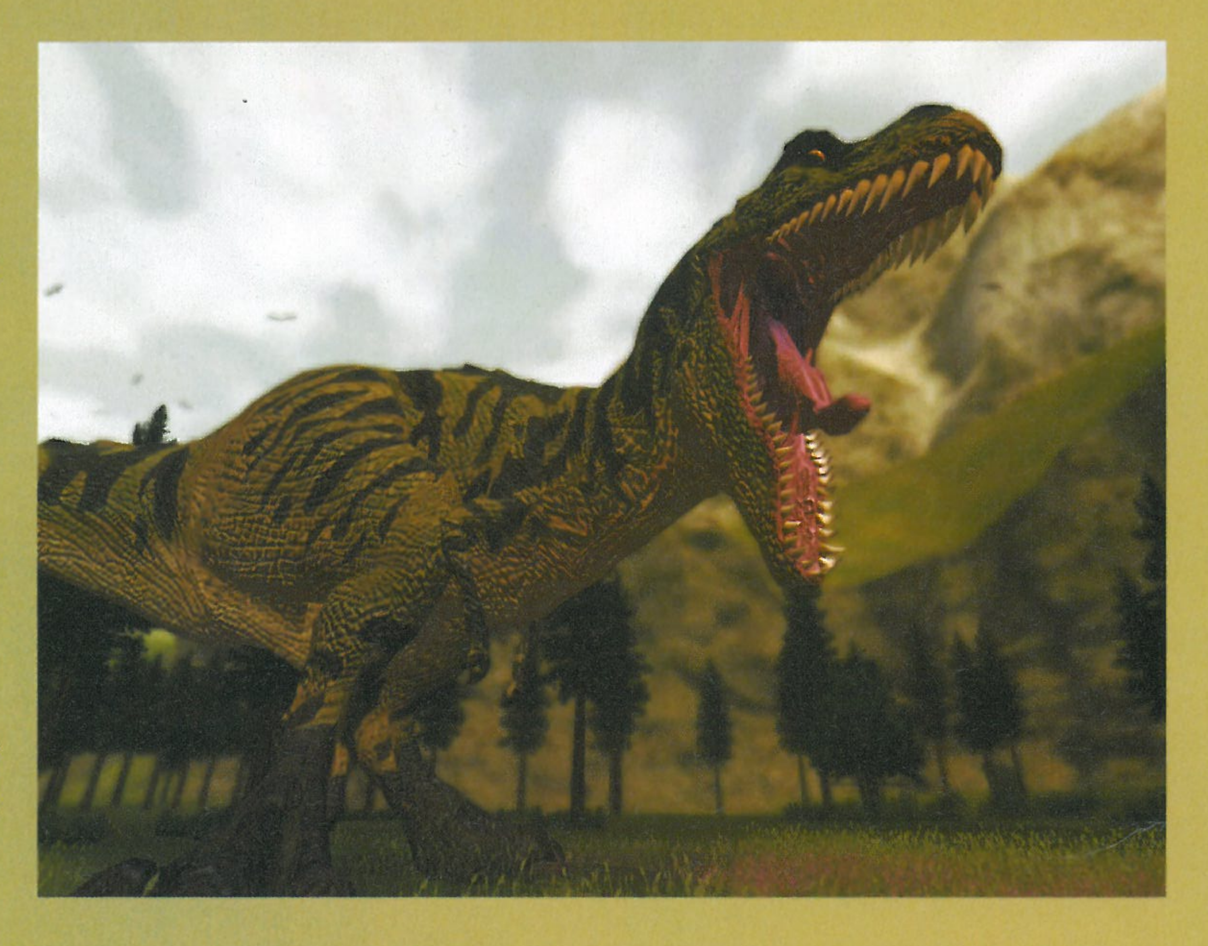
¿Hay sangre en el juego?

Hay una gran cantidad de *gore* y mucha más sangre todavía. Estamos hablando de un juego muy sangriento y realista. ¿Cómo no iba a serlo?

¿Cómo va a afectar eso a la clasificación del juego?

Aunque parezca extraño, la violencia que contiene no es en ningún momento gratuita y no hay violencia entre los humanos. Tenemos la esperanza de que eso pueda proporcionarnos una clasificación razonable.

Puesto que BC hace tanto hincapié en el gore, ¿qué tipo de sistema de daños vamos a tener?



> "Hay una gran cantidad de gore y mucha, mucha sangre. Estamos hablando de un juego muy sangriento y realista. ¿Cómo no iba a serlo?" <

Vais a descubrir que algunas tribus no habrán desarrollado el sentido de empatía los unos con los otros y puedan encontrar gracioso que un dinosaurio le arranque de un mordisco el brazo a un compañero. Podréis ver la carne debajo de la piel y todas las venas y arterias cortadas.

Tenemos entendido que en Intrepid tenéis un gran sentido del humor. Seguro que veremos algo de ese humor en BC...

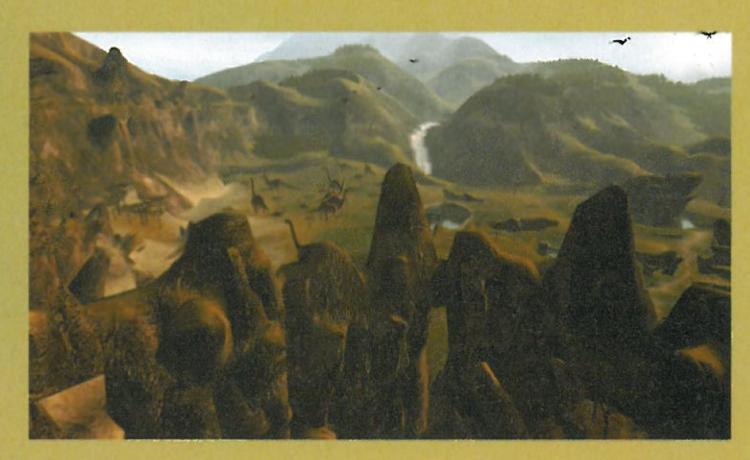
Ojalá sea así... El humor siempre se las arregla para asomar la cabeza, aunque sea en tiempos oscuros. Incluso cuando estás en medio de un combate del que depende tu supervivencia, allí puede haber una situación graciosa.

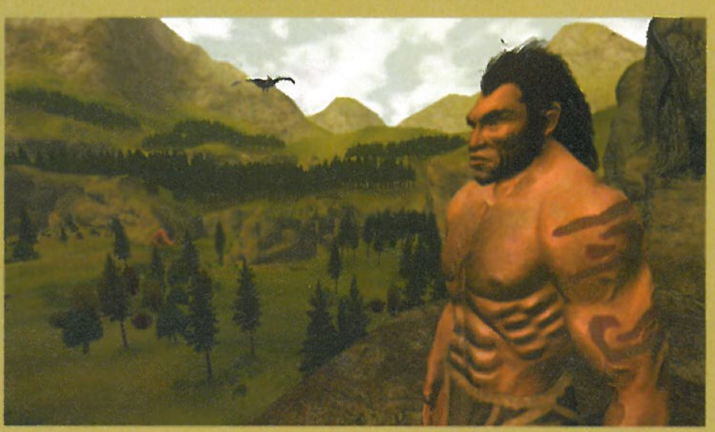
¿Habrá sorpresas o secretos ocultos en el juego?

Habrá un buen número de sorpresas muy divertidas en la versión final del juego. Se trata, en su mayor parte, de sistemas de juego que no pudimos meter en el juego principal.

¿Y qué pasa con la música?

Cada escenario tiene un tema específico, que cambiará según la atmósfera gráfica y la naturaleza de los retos que deba afrontar el jugador en ese momento.







TU TRIBU

¿Qué tipo de cambios físicos van a sufrir los personajes según las actividades que lleven a cabo? ¿Músculos más grandes si realizan trabajos físicos, más pelo si hace frío, etc.?
Los personajes empezarán casi desnudos, pero a medida que avances en la aventura, conseguirán mejores atuendos, pelo, tatuajes y otros adornos. También aprenderán nuevas habilidades y conseguirán nuevas armas y artefactos culturales a lo largo del juego. Hemos preparado unas máscaras tribales que no dejarán a nadie indiferente.

¿Habrá simios enemigos que sepan utilizar herramientas y cosas parecidas?
Los simios no estarán tan avanzados como los humanos, pero podrán manejar piedras, palos y otros objetos.

¿Podríais darnos algún ejemplo de los objetos que podremos encontrar en el mundo y/o utilizar?
Cualquier cosa que puedas recoger es susceptible de ser utilizada como arma: rompe una roca para conseguir piedras, derriba un árbol para obtener ramas, huevos de dinosaurio, fruta, ramas que puedes utilizar como lanzas, carne… Pero a medida que avances, la tribu podrá fabricar mejores armas. Ya que *BC* presenta la simulación de un mundo muy detallado, habrá una gran cantidad de objetos en él derivados de la naturaleza. Y cuando combines las propiedades de estos objetos, entonces será cuando la cosa se ponga interesante de verdad.



¿Necesitan dormir los miembros de la tribu?
No.

¿De cuántos miembros puede llegar a estar compuesta tu tribu?
La población de tu tribu aumenta a medida que te mueves por la tierra. Nuevos niños nacen cuando hay suficiente comida y agua y el nivel de seguridad del campamento es alto. Puedes aumentar el nivel máximo de población si encuentras *Piedras Espirituales* por el mundo y las llevas de vuelta al anciano de la tribu. Todavía estamos trabajando en el número máximo de personajes que podrá haber sin que se resienta la jugabilidad por ello. Para cuando el jugador llegue a las colinas y a las montañas (las secciones finales del mundo), la tribu contará con más de 30 miembros.

¿Existe algún tipo de sistema de niveles o fases?
Sí, existe. Todos los personajes ganan experiencia según sus actividades en el mundo. Los personajes que se dediquen a la recolección de comida o agua ganan experiencia lentamente, pero los que se dediquen a los combates ganarán experiencia mucho más rápido. A medida que suba el nivel de experiencia, podrás acceder a nuevos rangos que supondrán más fuerza en las escaramuzas y nuevas habilidades. Los símbolos de los rangos están representados por tatuajes, máscaras tribales y demás adornos. De este modo, podrás reconocer enseguida a los miembros con más experiencia de tu tribu. ¿Has visto aí tipo ese que tiene cara de duro y lleva el cuerpo lleno de tatuajes? Pues sí, ES un tipo duro. Algunos de los rangos finales deberán ser desbloqueados antes de que puedas acceder a ellos, pero podrás hacerlo aceptando la prueba conocida por el nombre de El Pasaje del Ritual y que te propondrá el entrenador de la tribu.



Una de las funciones más importantes que deberás llevar a cabo en el juego es cuidar y proteger a tu tribu. Deberás procurarles comida, evitar los ataques de los simios y buscar un lugar en el mundo en el que puedan vivir en paz y fuera de cualquier peligro, ya sea en forma de animal o catástrofe natural.





> "Los simios no estarán tan avanzados como los humanos, pero podrán manejar piedras, palos y otros objetos." <







Los dinosaurios son, junto a tu tribu, los personajes principales del juego. No tienes que pensar en ellos como el enemigo a batir, ya que sí te atacan será porque están hambrientos y deben comer. Para ellos, tú serás alimento, nada más. Si ganas experiencia y eres lo suficientemente listo, podrás utilizar su fuerza contra tus verdaderos enemigos: los simios. Actúa tal y como lo harías en el mundo real y saldrás vivo de esta.





DINOSAURIOS

¿Pueden los dinosaurios peligrosos encontrar el camino que lleva a nuestro poblado para atacarnos o deberemos ir nosotros en su caza?
Los dinosaurios pueden atacarte y lo harán. Aunque éstos son, en su mayor parte, neutrales... una parte de la cadena alimenticia. Por otro lado, los simios irán en tu busca. No obstante, podrás utilizar la experiencia que hayas adquirido para manipular el comportamiento de las criaturas en tu beneficio.

Las animaciones de los dinosaurios son increíbles. ¿Habéis estado viendo el Discovery Channel día y noche? ¿De dónde habéis sonsacado la información?
Nos hemos servido de vídeos de la BBC Natural History y cosas parecidas. Aunque tenemos que admitir que también dispones de algunos dinosaurios reales en la oficina... Y, por supuesto, vimos la peli de Steven Spielberg, *Jurassic Park*, más de una vez.

¿Habrá algún tipo de criatura amiga en el juego... quizás algo que en teoría pudiera proporcionar algún tipo de relación simbiótica?
Ninguna de las criaturas de *BC* es enemiga por naturaleza. Muchas de ellas deben cazarse con cuidado para evitar el peligro de migración. No todos los animales son hostiles. Incluso puedes tener alguna criatura como animal doméstico si te las apañas para atraparla. ¿Utilizarlas para conseguir huevos? También es posible.



> Podrás utilizar la experiencia que hayas adquirido para manipular el comportamiento de las criaturas en tu beneficio <

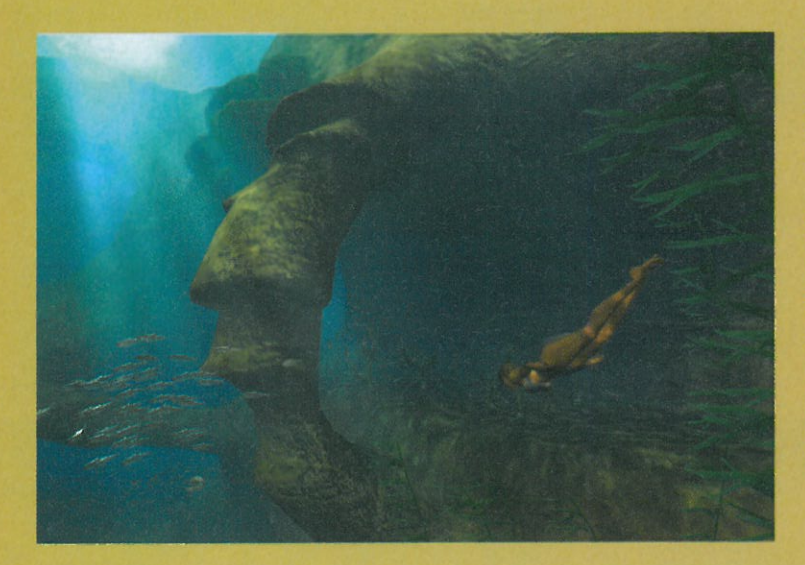






¿Podéis aclararnos este aspecto de capturar y criar una criatura como si de un animal doméstico se tratara?
Todas y cada una de las criaturas que aparecen en el juego son salvajes.
No es posible domesticarlas, pero es posible utilizar su poder en contra de tus enemigos.
El concepto *animal doméstico* es quizás un poco exagerado... si capturas a un animal en una zona cerrada, seguirán queriendo comerte cuando escapen. Especialmente porque estará hambriento si no lo has alimentado. Las criaturas nunca sentirán afecto alguno hacia ti y no podrás convertirlas en perros de compañía. Pero puedes capturar a alguna, encerrarla y alimentarla para ver cómo crece... quien sabe, quizás algún día se coma a toda tu tribu si no te andas con cuidado.

¿Qué podéis contarnos acerca de la inteligencia artificial de los dinosaurios?
El modelo de comportamiento es extremadamente sofisticado; todas las criaturas actuarán tal y como esperarías que lo hicieran en términos de hábitat natural, nivel de agresión y naturaleza del territorio. Con el ciclo día/noche, las criaturas son nocturnas. Lo más normal es que duerman de noche y se despierten al despuntar el sol. Esto puede ayudarte a planear tu estrategia de ataque.

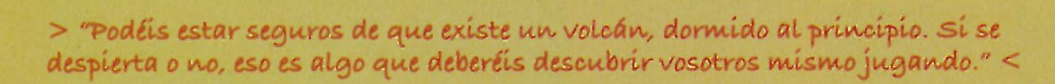


EL MUNDO

¿Habrá un solo continente?
Sí, pero es enorme y contiene varias regiones.

¿Cómo está construido el mundo? ¿Se trata de un mapa enorme o de varios mapas más pequeños?
Existe un mapa enorme y consistente de una isla que hemos dividido en varias secciones. Dave (nuestro diseñador jefe de niveles) ha construido un continente realista y muy bien conectado. Los cinco grandes niveles están perfectamente enlazados... Incluso podrás ver tu objetivo final, las montañas, cuando empieces la aventura.



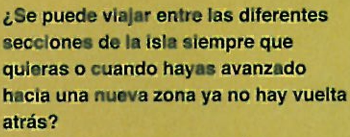


> "Podéis estar seguros de que existe un volcán, dormido al principio. Si se despierta o no, eso es algo que deberéis descubrir vosotros mismo jugando." <

Los programadores de Intrepid Games, en un afán de conseguir el mayor realismo posible, se las han apañado para construir un mundo simulado en el que cualquier objeto puede ser un arma. Mira la captura: un empujoncito más y tendrás dinosaurio frito para cenar. Y lo mejor de todo es que podrás enseñar a los miembros de tu tribu las mismas técnicas que tú utilices.







¿Se puede viajar entre las diferentes secciones de la isla siempre que quieras o cuando hayas avanzado hacia una nueva zona ya no hay vuelta atrás?
Puedes volver a secciones anteriores a través del río que cruza toda la tierra. Sí, se podrá volver atrás.

Habéis comentado que se puede interactuar con el mundo, ¿significa eso que podemos cazar un animal hasta que este se extinga?
Queremos crear una eco simulación lo más realista que podamos, naturalmente, pero también tenemos que mantener la diversión del juego. Un mundo completamente vació, sin criatura alguna, no sería nada divertido.
Puedes conseguir que los animales migren. Y, por supuesto, que vuelvan. Al principio incluimos la posibilidad de cazar animales hasta su extinción y eso es precisamente lo que todos los jugadores hacían, ignorando las misiones del juego hasta que se lo habían cargado todo (justo lo que el "hombre" haría en el mundo real), así que tuvimos que asegurarnos de que las criaturas volvían para que siguiera habiendo algún tipo de reto. El objetivo es alcanzar un equilibrio con el eco sistema, no conquistarlo. No obstante, puedes barrer a las criaturas que vivan en ciertas zonas del mapa.

¿Hay cambio de día y noche en BC?
Por supuesto. Existe el ciclo día/noche que funciona continuamente en el juego. A decir verdad, se trata de uno de los mejores aspectos. El ciclo no es en tiempo real. 20 minutos del juego son como 24 horas reales. Gracias al ciclo día/noche, hemos podido incluir criaturas nocturnas, que normalmente dormirán por la noche y se levantarán por la mañana. Una oportunidad única para planear tus ataques, ¿no?

¿Habrá estaciones como verano o invierno?
Los niveles empiezan en una zona tropical y después avanzas hacia zonas más altas. No hay planes para incluir estaciones del año, pero el tiempo deteriora a medida que avanzas en la aventura. Sí, el tiempo cambiará a lo largo del juego. Hay regiones calurosas como el desierto y zonas frías con hielo en las montañas.

¿Habrá desastres naturales? ¿Alguna erupción volcánica o tornados?
Podéis estar seguros de que existe un volcán en el juego, dormido al principio. Si tiene lugar una erupción o no es algo que deberéis descubrir vosotros mismos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿Hay algo revolucionario en el motor del juego? ¿Algún tipo de efecto de luz o renderizado nunca antes visto?
Casi todo en el juego se ha construido utilizando el bump-mapping, incluidos los escenarios.

¿Cuántos polígonos tiene cada humano?
Los humanos tienen alrededor de 6.000 y 10.000 polígonos cada uno.

¿De qué parte del juego estáis más orgullosos?
(Varios miembros del equipo responden a esta pregunta):
"Por ahora, de lo que me siento más orgulloso es del modo de recolección de carne."
"Que puedas instruir a los miembros de tu equipo para que corten a cualquier dinosaurio muerto para conseguir comida."
"La luz cuando se pasa del día a la noche. Es alucinante."
"La física del juego tiene una pinta estupenda."
"Los escenarios..."
"Mi aspecto favorito del juego es intentar controlar mi campamento y alimentar a mi tribu para que crezca en número de miembros."
"Estoy muy orgulloso del nivel de realismo que hemos alcanzado. Hemos creado un mundo terrorífico, brutal y salvaje, tal y como debió ser hace muchos años."
"Para terminar, *BC* es uno de los juegos más sorprendentes y especiales que he visto/jugado en muchos años. Ya sé que pensaréis que debo decir esto porque trabajo en Lionhead, pero os digo la verdad. No perdáis de vista a esta joya porque os va a dejar pasmados. ¡¡Es la razón por la que comprasteis una Xbox!!

Unas palabras de Peter Molyneux acerca de BC:
Desde el primer boceto que se realizó de *BC*, este título ha sido algo diferente. Sí, es brutal y salvaje, pero también realista y divertido. Para mí, lo mejor es ver cómo tu tribu no podría hacer nada sin ti y darte cuenta más adelante de que realmente tienes poder. *BC* será algo sorprendente y precioso, único y especial.





CONCLUSIONES

¿Te queda alguna duda de que *BC* es uno de los títulos más interesantes del 2005? A nosotros no. Esta mezcla de *Grand Theft Auto*, *Fable* y *Age of Mythology* ambientada en la prehistoria se nos antoja de lo más apetecible en lo que a jugabilidad, diversión y alardes técnicos se refiere.
También podría ser que el título no cuajase entre el gran público y quedara relegado a puestos inferiores e inmerecidos en las listas de ventas. Es posible. El juego no tiene armas, no es un shooter y no hay coches con los que correr. Aunque, sinceramente, esperamos que eso no ocurra puesto que *BC* cuenta con un arma secreta: los dinosaurios. ¿A quién no le gustan los dinosaurios? ¿Y si están en su hábitat natural y se comportan de manera ultra realista? Es una tentación demasiado fuerte como para negarse a ella. ■



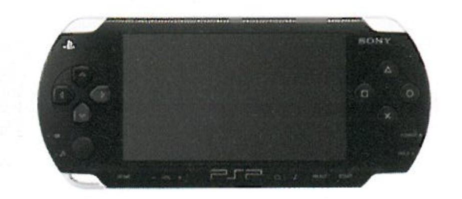
PORTÁTILES

El futuro de las consolas está en tus manos

Hace mucho tiempo ya, pero ¿recuerdas los monocromáticos tiempos del Game & Watch? Si todavía no has cumplido los 25 es poco probable que te acuerdes siquiera de los comienzos de Game Boy, pero te aseguramos que hubo un tiempo en el que tanto Sega como Atari (esta última cuando aún era una empresa como tal y no una simple marca comercial) intentaron disputarle a Nintendo la corona del entretenimiento electrónico portátil. Game Gear y Lynx eran máquinas tecnológicamente muy avanzadas para su época, pero su limitadísima autonomía, su excesivo tamaño y sobre todo el mejor y mucho más boyante catálogo de juegos de Game Boy (por no decir directamente Tetris) inclinaron rápidamente la balanza a favor de la portátil de Nintendo.

Ha llovido mucho desde entonces, y las consolas de sobremesa han pasado de mover sencillos sprites bidimensionales con 2, 3 ó 4 planos de scroll parallax a representar complejos mundos 3D repletos de antialiasing y técnicas de doble y triple buffering. Jaguar, 3DO, PlayStation, Saturn, Dreamcast, PS2, GameCube, Xbox… Sega se ha visto obligada a renunciar a la fabricación de hardware para seguir siendo rentable, y Nintendo hace tiempo que ha perdido el primer puesto en lo que a ventas y «popularidad global» de videojuegos se refiere. Y sin embargo, aún siendo una cifra eminentemente tramposa (recordemos que ni sigue siendo la misma máquina ni se sigue llamando exactamente igual), ahí están los 150 millones de Game Boy vendidas desde entonces y el dominio actual absoluto de los Mario, Zelda y Pikachu en el terreno de las hand-held. ¿Cómo es que nadie se ha atrevido a disputarle a Nintendo semejante trozo de pastel durante los últimos 15 años? NeoGeo Pocket y Wonderswan lo intentaron en su día, y a decir verdad todavía gozan de una cierta credibilidad en el país del sol naciente; pero incluso allí las ventas de GBA SP sobrepasan por momentos las de la intocable PS2, y en occidente apenas hubo quien se enteró de la existencia de alternativas reales a la anciana Game Boy...

Han sido muchos años de sequía, de monopolio portátil de la gran N y de juegos orientados principalmente a los más jóvenes. Lo que viene a continuación es un breve pero obligado repaso a la actualidad del mundo del entretenimiento portátil, un mundo que se prepara para despertar del letargo en el que ha estado sumido desde sus orígenes y en el que los avances en telefonía móvil (particularmente en todo lo que se refiere a pantallas TFT y autonomía) y fotografía digital (la espectacular proliferación y el abaratamiento de todo tipo de memorias flash) tienen mucho que decir. Te presentamos siete consolas portátiles con auténticas posibilidades de convertirse en algo más que una mera declaración de buenas intenciones: tres de ellas llevan ya algún tiempo a la venta en nuestro país, otras dos acaban de salir en Gran Bretaña y las dos últimas se reservan para arrasar en toda Europa a lo largo del primer semestre de 2005. Hay alguna más en perspectiva (la MoMA Eve de VIA, el portátil en miniatura de OQO, el Pixer Color de Fisher-Price), pero de momento es pronto para hablar de ellas; y tampoco vas a tener motivos para echarlas de menos con lo que se avecina: derivados de teléfonos móviles, derivados de PDAs, con pantalla panorámica, con pantalla vertical, reproductores de múltiples formatos de audio y vídeo, para manos grandes, pequeñas y medianas, con conexión inalámbrica, sin pantalla táctil, con localizador GPS, sin batería, con o sin múltiples puertos de expansión, de código abierto, propietarios y/o encriptados, con cinco, siete, ocho botones, con o sin cámara de serie u opcional… Si semejante avalancha de características no consigue imprimir nuevos aires al mercado de las portátiles, ¿te imaginas qué otros 15 años nos esperan? ■

















GB ADVANCE SP

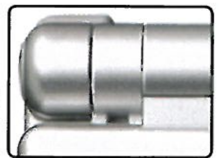
A la vejez, ciruelas. Y Pokémons y plataformas y...



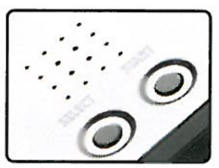




















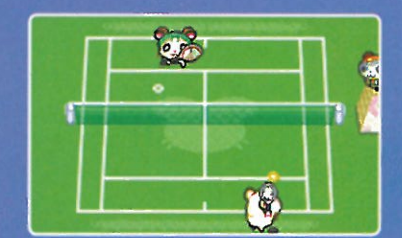


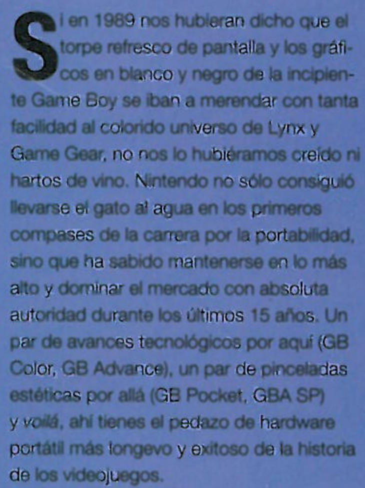












Si en 1989 nos hubieran dicho que el torpe refresco de pantalla y los gráficos en blanco y negro de la incipiente Game Boy se iban a merendar con tanta facilidad al colorido universo de Lynx y Game Gear, no nos lo hubiéramos creído ni hartos de vino. Nintendo no sólo consiguió llevarse el gato al agua en los primeros compases de la carrera por la portabilidad, sino que ha sabido mantenerse en lo más alto y dominar el mercado con absoluta autoridad durante los últimos 15 años. Un par de avances tecnológicos por aquí (GB Color, GB Advance), un par de pinceladas estéticas por allá (GB Pocket, GBA SP) y *voilá*, ahí tienes el pedazo de hardware portátil más longevo y exitoso de la historia de los videojuegos.

Puede que GBA SP siga sin ser la punta del iceberg del panorama tecnológico contemporáneo -de hecho, es la consola más limitada de todas cuantas aparecen en este reportaje-. Pero quienquiera que intente jugar en su terreno se las va a tener que ver con una máquina que lo tiene absolutamente todo para seguir arrasando entre los más jóvenes (precio, diseño, catálogo, etc.), un mercado donde *saber* vender bien un producto acostumbra a ser más importante que *intentar* vender un buen producto (léase Dreamcast) y una compañía que ha permanecido intratable en este campo desde que allá por finales de los 80 se decidiera a poner los pies en él. Si todavía te lo pasas pipa con los plataformas de Mario y tu colección de MP3 incluye los mejores momentos de la banda sonora de Zelda, ¿para qué ibas a querer perder el tiempo buscando en otra parte lo que nadie más puede ofrecerte?

GBA SP carece del glamour y la sofisticación de Zodiac y PSP, pero tampoco lo necesita para seguir arrastrando masas de aficionados que tienen muy claro lo que buscan en una portátil. Nintendo no se cansa de afirmar que su inminente DS (de la que te hablamos unas páginas más adelante) no es la sucesora de GB, sino que simplemente inaugura una nueva línea en la gama de productos de la compañía. ¿Lees entre líneas? Tenemos Game Boy para rato. ■

GB Wireless



Que GBA SP sea una máquina orientada al público más joven no le impide contar con algún que otro cachivache electrónico interesante entre el amplio surtido de accesorios de que dispone: reproductores de vídeo y MP3 que trabajan con tarjetas de memoria flash, sintonizadores de televisión, adaptadores de antiguos cartuchos de NES, cámaras de fotos heredadas de la total compatibilidad hacia atrás con GB y GB Color... Lo penúltimo en llegar, el conector inalámbrico, se distribuye gratuitamente con las últimas versiones de Pokémon y permite prescindir del cable Link para jugar partidas entre varios jugadores con un radio de alcance limitado. Como si no tuvieran bastante los maestros de Primaria con vigilar el tema del cable...



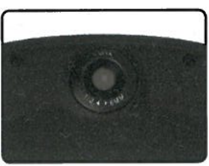
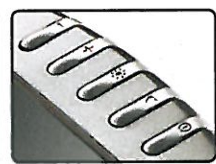
GIZMONDO

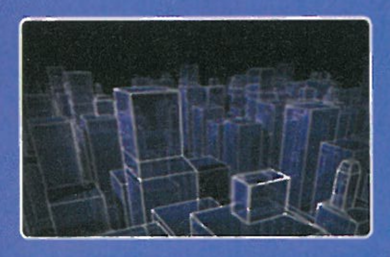
La navaja suiza del siglo XXI

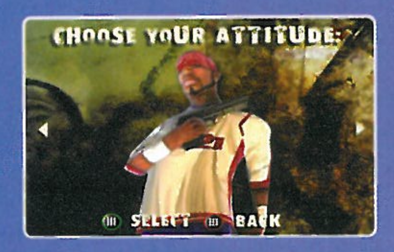


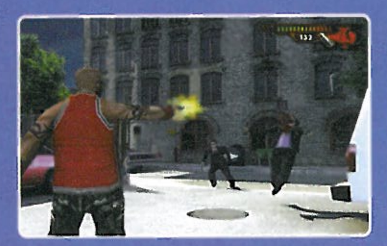


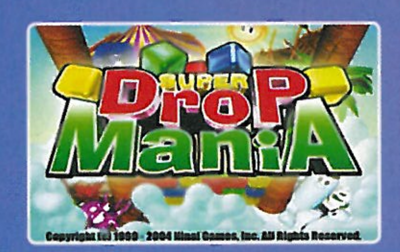











La presente es probablemente la portátil de la comparativa que más ha dado que hablar en TGM durante la elaboración de este reportaje. No tiene la mejor pantalla, ni los mejores gráficos, ni el diseño más impactante; carece de las posibilidades táctiles de Zodiac o Nintendo DS, su catálogo enrojece al compararlo con el de GBA SP y hace tiempo que N-Gage le tomó la delantera en su concepto de fusión de teléfono móvil y consola; no es de código libre como GP32, su procesador no puede competir con el de PSP, reproduce audio en mono… Y sin embargo, te aseguramos por todos los bits del universo que es uno de los trastos más completos y sorprendentes que han pasado por nuestras manos desde que tenemos (o creemos que tenemos) uso de razón.

Anteriormente conocida como Gametrac, Gizmondo acaba de ver la luz en Gran Bretaña entre la admiración de quienes ven en ella lo que siempre debería haber sido N-Gage y las dudas del respaldo que una compañía novata como Gizmondo Europe Ltd puede proporcionar a su producto en un mercado tan complejo como el de los videojuegos. Lo cierto es que, a excepción del mencionado y decepcionante sonido monoaural, muy mal tendrían que darse las cosas para que Gizmondo no se hiciera rápidamente con un hueco importante entre los «gadgets» de última generación: ARM9 a 400 MHz, aceleración 3D de la mano de Nvidia, GPS, GPRS, GSM Tri-Band, WAP 2.0, MP3, MPEG 4, USB, Bluetooth, cámara VGA integrada…

¿Defectos? La pantalla podría ser algo más grande (sus 2,8 pulgadas se quedan algo escasas ante las 3,8 de Zodiac y PSP), y a estas alturas debería haber montado una cámara de cómo mínimo 1 megapíxel. También nos hubiera gustado que fuera de código abierto, como GP32, aunque sería injusto echarle en cara que no se decante por un modelo comercial alternativo y totalmente atípico en la actualidad. En último término son siempre los juegos quienes deciden el éxito o fracaso de una consola, y Gizmondo está haciendo lo imposible por contar con el apoyo de desarrolladores de cierto renombre: de momento, y aparte de algún que otro título exclusivo, acaba de firmar un acuerdo con SCi que le garantiza conversiones de títulos como Richard Burns Rally o Conflict: Vietnam. Es un comienzo.

GPS



Aunque haya sido diseñada y producida en Europa, Gizmondo pertenece en realidad a Tiger Telematics, compañía americana especializada en el seguimiento y localización de vehículos mediante sistemas GPS. En un principio se pensó en ella como un «tracker» similar para niños, pero pronto se hizo evidente que la mejor forma de conseguir que lo llevaran siempre encima era añadirle la funcionalidad propia de un móvil y la jugabilidad de una consola. ¿Te imaginas un juego en el que tu Gizmondo haga uso del GPS para representarte en un mapa tridimensional de la ciudad en que te encuentres? Deja de imaginártelo, ya existe…





ZODIAC

El PDA, a la conquista de nuevos mundos



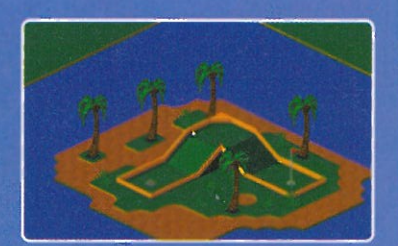


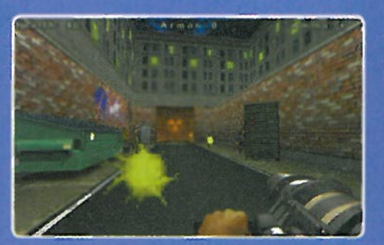








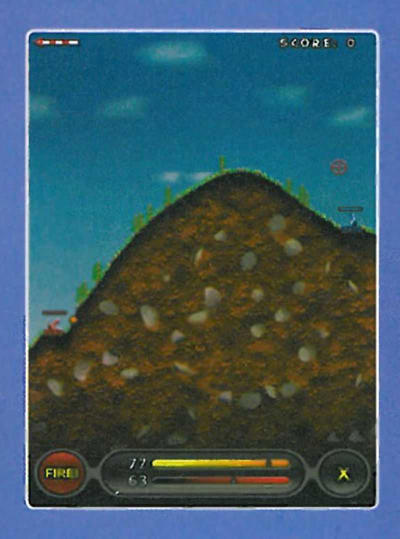










Están por todas partes. Da igual que se utilicen para anotar los días que toca limpiar la casa o para jugar al Buscaminas en los descansos de Gran Hermano, el caso es tener uno de estos asistentes personales digitales -cuanto más grande mejor- y fardar delante de los amigos haciéndoles ver como que *necesitan* algo así, que están locos si todavía apuntan la lista de la compra en un post-it, que no saben lo bien que se juega a Tomb Raider en el cuarto de baño, etc. Alguna vez habrás visto alguno, ¿verdad? ¿Y no se te ha caído el alma a los pies pensando en la cantidad de cosas *útiles* que se podrían hacer con semejante potencia y derroche visual?

Los americanos de Tapwave tuvieron esa misma idea hace algún tiempo, y el resultado es la consola portátil / PDA con la pantalla más grande (a la par con PSP) y definida (dobla la resolución de GP32, cuadruplica la de GBA SP) de cuantas podrás encontrar en el mercado en una buena temporada. Zodiac se distribuye en dos versiones, aparentemente idénticas, de 32 y 128 MB de RAM, trabaja sobre la versión 5.2 del sistema operativo de Palm e incluye características orientadas específicamente a los videojuegos, como las librerías X-Forge de FatHammer o la aceleración 3D del Imageon de ATI. Es lo más parecido a un PC que te puedes encontrar en dispositivos portátiles hoy en día, y el aspecto que muestra en vivo y en directo es una auténtica delicia.

Desde luego tienes también por ahí las funciones típicas de cualquier PDA (agenda, alarma, calculadora, gestor de correo, reproductor multimedia, editor de textos...), pero hay un par de detalles básicos que Tapwave debería solucionar si de verdad pretende tomarse en serio su irrupción en el mercado de los videojuegos: el precio de la «consola», excesivo para muchos compradores potenciales, y el decepcionante catálogo del que dispone. Duke Nukem y Tony Hawk pueden traernos buenos recuerdos, sí, pero 450 € deberían dar definitivamente para mucho más que un par de viejas glorias y tres o cuatro títulos de fondo de armario de dudosa calidad. Y si no lo han conseguido en el año que lleva a la venta en Estados Unidos...

Dual Slot




Una de las características más sorprendentes de Zodiac es la incorporación de una segunda ranura para tarjetas Secure Digital Input / Output (SDIO). Esta segunda tarjeta puede funcionar exactamente igual que una memoria SD convencional, complementando los contenidos de la tarjeta instalada en la ranura principal (una SD estándar sin capacidades IO), o añadir funcionalidad de entrada y salida mediante todo tipo de accesorios SDIO: cámaras digitales, dispositivos Wi-Fi, controles remotos, radios... Hay incluso algún proyecto de sintonizador de televisión en perspectiva, de modo que a corto y medio plazo Zodiac podría acabar perfectamente convirtiéndose en una auténtica caja de sorpresas. Tiempo al tiempo.



N·GAGE QD

Quita de aquí, pon por ahí, saca de allá











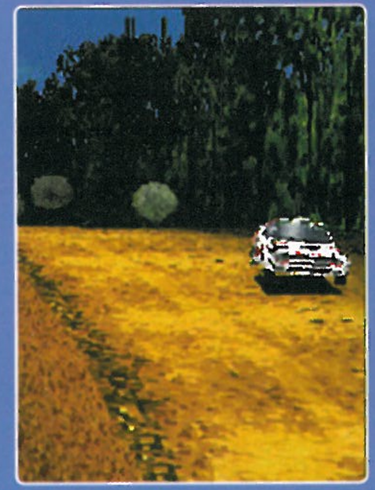






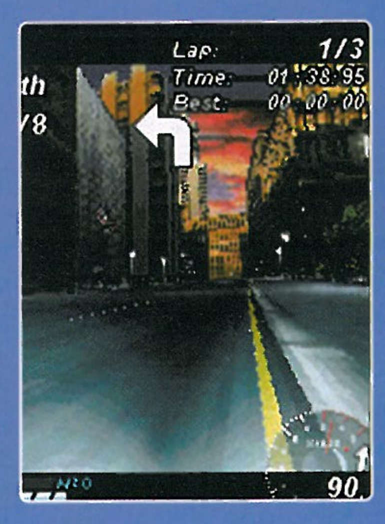












No le salió lo que se dice «redondo» el experimento de la N-Gage original a Nokia. El primer intento de híbrido entre teléfono móvil y consola de la compañía finlandesa tuvo la dudosa cualidad de fracasar en ambos campos, quedándose a medio camino de ninguna parte y mostrando serias carencias conceptuales que dejaron con la boca abierta a todo el que se atrevió a ponerle las manos encima. ¿Abrir la carcasa de la máquina para cambiar de juego? ¿Situarla perpendicularmente a la oreja para mantener conversaciones telefónicas? Tsk... N-Gage volvió rápidamente a la mesa de diseño para ser operada de urgencia, y fue relanzada poco después con el subtítulo QD exhibiendo un funcionamiento mucho menos agresivo para con el usuario: el micrófono y el auricular ahora son simplemente «accesibles», los juegos se quitan y se meten por la ranura destinada a tal efecto, la pantalla es algo más luminosa y la batería tiene más capacidad.

Sin embargo, la QD se dejó varias características interesantes por el camino, como la reproducción de MP3 de serie (que ha pasado a requerir la descarga de un software determinado), la radio, el sonido estéreo o la frecuencia Tri-Band (la N-Gage QD es Dual-Band y no funciona al otro lado del charco). Nokia podría haber aprovechado este lifting a la N-Gage para actualizar también el procesador o la resolución y el tamaño de la pantalla (un tanto decepcionantes en pleno auge de los 16:9 y el formato panorámico), pero tanto el uno como el otro continúan derivándose de la producción para móviles de gama alta como el 6600, el 6620 o el 7610. Lo cual, evidentemente, no es la mejor de las noticias para quien tenga intención de usarla como máquina de juegos...

Pese al lavado de cara, N-Gage QD sigue lastrando algunos defectos de forma y fondo que necesitarían de alguna evolución más para imponerse sobre otras alternativas. Jugar online estés donde estés gracias a N-Gage Arena es una excelente posibilidad, pero ¿hasta qué punto crees que necesitas algo así por encima de una gran pantalla horizontal?

ARM inside

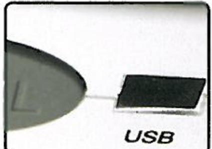


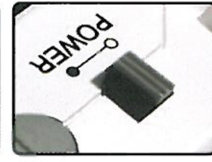
Si te fijas en la comparativa que aparece al final de este reportaje, verás que seis de las siete máquinas analizadas (y probablemente las siete, sólo que de PSP no ha trascendido esta información) montan procesadores con núcleo ARM. ¿Qué diablos es ARM? *Advanced RISC Machines Ltd* es una compañía inglesa fundada en 1990 dedicada al diseño de procesadores «empotrados», de bajo consumo, ideales para todo tipo de dispositivos móviles. Los diseña y licencia su arquitectura a terceros como Nokia, Sony, Nintendo, Samsung o Sharp, que se encargan de manufacturarlos y de efectuar sobre ellos las modificaciones que consideren oportunas. Nintendo, por ejemplo, suele «toquetear» los procesadores que utiliza en sus portátiles, mientras que Nokia monta en la N-Gage el ARM9 tal cual sale diseñado de las oficinas de ARM. Cuestión de gustos.



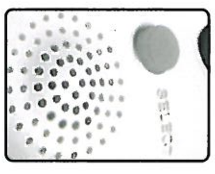
GP32

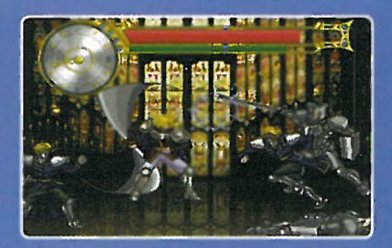
Libertad, igualdad y fraternidad según GamePark





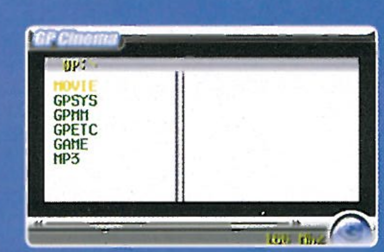













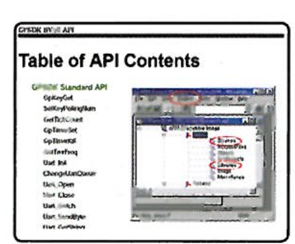


GamePark no es lo que se dice un fabricante de hardware al uso. Hace casi tres años diseñó una consola netamente superior a GBA, capaz de reproducir DivX y MP3 y que manejaba los sprites y las 2D con una facilidad pasmosa. Se olvidó de ella por completo –a día de hoy GP32 apenas dispone de un puñado de juegos comerciales-, y aún así consiguió salir adelante y llegar al viejo continente en una mejorada versión BLU (Back Light Unit, «retroiluminada» para los amigos) a mediados del presente 2004. Es la única consola de la comparativa que utiliza pilas en lugar de batería recargable, no admite tarjetas de memoria de más de 128 MB y los 199 € que cuesta doblan el precio de una GBA SP. Sus 8 MB de RAM empiezan a quedarse algo escasos, y la descompresión de vídeo –aunque de una calidad aceptable- va un pelín justa para lo que se estila actualmente.

¿Qué hace entonces a GP32 tan especial? Por un lado su amplia y brillante pantalla, que dobla la resolución de GBA y se muestra nítida y agradecida a la vista; pero la clave de la portátil de GamePark está sin duda en la versatilidad de su código abierto, en las librerías de programación oficiales que se distribuyen gratuitamente por Internet y en la posibilidad de trastear con ella sin tener que dar explicaciones a nadie. En lugar de perder dinero con la venta del hardware y recuperarlo mediante el habitual sistema de licencias de software, la compañía coreana creó un producto relativamente caro que se nutre de las montañas de juegos y utilidades que circulan libremente por la red, obra de aficionados sin ánimo de lucro: «Hemos diseñado esta máquina, te la vendemos a un precio que nos permita obtener cierto beneficio y ponemos a tu disposición toda la información que necesites para sacarle tanto provecho como puedas; a partir de ahí, lo que hagas o dejes de hacer con ella es cosa tuya».

Por supuesto, si consideras que buscar contenidos freeware por Internet es más engorroso que pagar por un producto «oficial» y «embalado» en el híper de la esquina, tienes a tu disposición otras muchas portátiles donde elegir. Pero estarás de acuerdo con nosotros en que no deja de resultar una propuesta de lo más interesante...

Emula


Table of API Contents

Como decíamos hace un momento, GamePark distribuye libremente las API (Application Programming Interface) que permiten sacar el máximo provecho de su GP32. Pero vaya, si lo de programar no te interesa lo más mínimo siempre puedes recurrir a lo que otros usuarios hacen con ellas: emuladores de la mayoría de sistemas de 8 y 16 bits (Spectrum, Amstrad, C64, MSX, Game Boy Color, Super Nintendo, Megadrive, PC Engine, etc.), conversiones de recreativas clásicas (*Space Invaders, Tetris, Pang, Columns*), ports de juegos y aplicaciones de PC (*Indiana Jones y Monkey Island, Larry, Doom, Linux*), entornos gráficos (*Wind-Ups*), juegos completamente originales (*GP War*)...

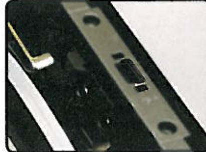


PSP

PlayStation sale a jugar a la calle











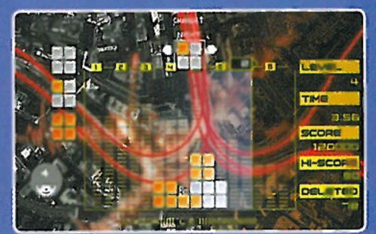












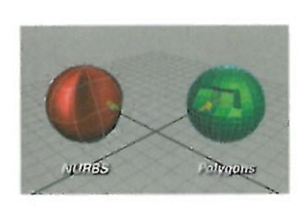


Cuando Sony confirmó hace unos meses los rumores que inundaban la red acerca de una hipotética versión portátil de PlayStation, nadie se podía imaginar que la nueva y anticipada consola acabaría desarrollando una potencia similar a la de su hermana mayor PS2. Sony lo había advertido («PSP estará mucho más cerca de PS2 que de PSone en términos de jugabilidad y características técnicas»), pero acostumbrados a las 2D de GBA el anuncio sonaba más a una bravuconada propia de un momento de calentón maternal que a información real y objetiva sobre el rendimiento final de la consola.

Sin embargo, PSP ha demostrado desde el primer momento que le sobran cualidades para convertirse en una especie de versión portátil de PS2. La dilatada experiencia de Sony como fabricante de todo tipo de artilugios electrónicos ha proveído a su nuevo retoño de una pantalla panorámica excepcional (la única que muestra 24 bits de profundidad de color de toda la comparativa y un brillo de 200 cd/m²), un procesador preparado para el soporte nativo de NURBS y un sistema de almacenamiento propietario (el UMD, Universal Media Disc) capaz de albergar hasta 1,8 GB de datos, música y películas en formatos como ATRAC3plus, MP3 o H.264 / AVC; además, por supuesto, del Wi-Fi 802.11b, la ranura para Memory Sticks PRO Duo y la gran cantidad de licencias de software que darán el salto al nuevo dispositivo procedentes del entorno PS2.

Quedaban en el aire un par de dudas relativas al precio de la consola y su autonomía, pero han sido despejadas en las últimas semanas con el anuncio de los 19.800 yens que costará el pack básico en Japón -que se pueden convertir fácilmente en unos 200 € a su llegada a Europa- y las entre cuatro y seis horas de uso continuado en que se estima la duración de su batería. Sony se ha «puesto las pilas» en este sentido: leer información de un componente mecánico como el UMD consume mucha más energía que hacerlo de una memoria flash, pero no hay que olvidar que la compañía es una de las fabricantes de teléfonos móviles con mejores resultados en lo que a autonomía de terminales se refiere. Por lo demás, PSP tiene todas las papeletas para convertirse en un auténtico fenómeno de masas. ¿Lo dudabas?

NURBS



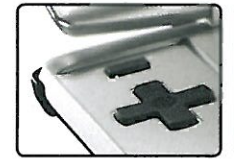
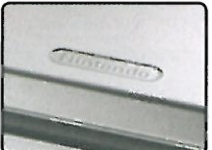
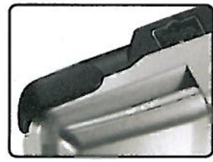
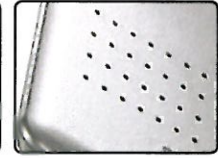
PSP guarda algunos ases bajo la manga. El más curioso de ellos, la gestión nativa de NURBS (Non-Uniform Rational B-Splines), proporcionará a los desarrolladores la posibilidad de reproducir gráficos tridimensionales sin necesidad de recurrir a los clásicos polígonos. Las NURBS son una generalización basada en un sistema de «pesos» del concepto de curvas y superficies Bezier y B-Splines. Se sirven de fórmulas matemáticas en lugar de vértices y normales para la representación de figuras en el espacio, y desde hace algún tiempo han desplazado a los polígonos como herramienta básica de modelado en programas de diseño 3D. Por supuesto, los juegos de PSP pueden seguir haciendo uso del método tradicional; y de hecho apostamos a que -por comodidad- lo seguirán haciendo durante una buena temporada.





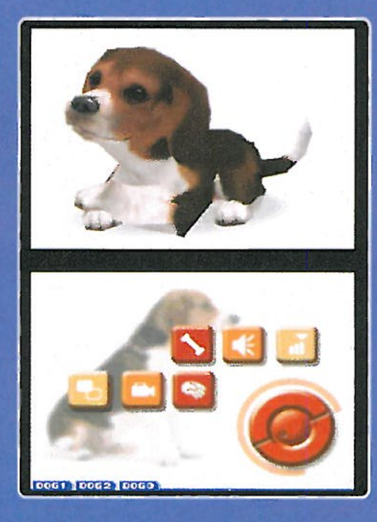
NINTENDO DS

Se mira, pero no se toca. O mejor sí...








Nintendo parte con una considerable ventaja en la pugna por la supervivencia dentro de la gran torre de babel que van formar tantas portátiles, y no es otra que la fidelidad con que sus fans reciben cada producto de la compañía nipona desde los tiempos de la extinta NES. Su extensa trayectoria como fabricante y su personal forma de concebir los videojuegos le han venido reportando legiones de incondicionales que lo mismo importan una Virtual Boy desde Japón por puro coleccionismo (y una nada razonable cantidad de euros) como defienden a capa y espada la función socializadora del intercambio de Pokémons en el mundo actual. La mejor prueba de la solidez de su modelo empresarial, el éxito del universo Mario entre las nuevas generaciones. Y si algo funciona bien, ¿para qué arreglarlo?

La nueva DS no es ninguna excepción a esta filosofía: sin la necesidad de entrar en la batalla tecnológica de PSP, Nintendo ha tenido la osadía (el valor, la audacia, la insensatez... llámalo como quieras) de regresar a sus orígenes para recuperar la idea del formato concha y la doble pantalla de muchos de sus viejos Game & Watch, le ha añadido la funcionalidad táctil de un moderno PDA y ha aderezado el resultado con el habitual catálogo «mariano» y un micrófono con sistema de reconocimiento de voz para asegurarse un buen recibimiento. Bien es cierto que también se han puesto en evidencia algunas limitaciones de la consola, especialmente en lo que respecta al tamaño de sus pantallas y a la soltura con que se desenvolverá en entornos 3D (las imágenes de muchos títulos en desarrollo quedan por debajo del nivel de N64); pero la total compatibilidad hacia atrás con títulos de GBA (y sólo de GBA, no de GB ni GB Color), la novedad de la pantalla táctil y las múltiples posibilidades del sistema Dual Screen (DS) garantizan al menos una experiencia diferente a todo lo que se haya podido ver y jugar hasta la fecha. Videojuegos, marketing y originalidad: Nintendo en estado puro.

Contacto con tacto



Es sin duda la característica más destacable de Nintendo DS, y probablemente la única que puede convertirla en una alternativa sólida al predecible reinado de PSP. La pantalla táctil permite, entre otras cosas, navegar con facilidad por montones de menús sin tener que perder de vista la acción en tiempo real de cada juego; dibujar cualquier cosa y enviarla a otra NDS mediante la conexión inalámbrica 802.11b que la consola incorpora de serie; manejar el volante de un vehículo con el lápiz sin necesidad de recurrir al d-pad (como en el nuevo Ridge Racer); manejar el punto de mira en cualquier shooter subjetivo (como en el nuevo Metroid Prime); inscribir tu nombre de tu verdadero puño y letra en cualquier tabla de records; utilizarla de post-it; practicar caligrafía; etc...



COMPARATIVA

Especificaciones









	GBA SP	N-Gage QD	GP32	Zodiac	Gizmondo	Nintendo DS	PSP
Dimensiones (mm)	82x84x24	118x68x22	147x88x34	143x79x14	125x75x32	148x84x28	170x74x23
Peso (g)	143	143	163	180	120	275	270
Procesador	Sharp ARM7 TDMI	ARM9 104 MHz	Samsung ARM9 S3C2400 133 MHz	ARM i.MX1 200 MHz	Samsung ARM9 S3C2440 400 MHz	ARM9 + ARM7 (GBA SP)	PSP CPU 333 MHz
Memoria	32 KB + 96 KB VRAM + 256 KB WRAM	3,4 MB	8 MB SDRAM	32 ó 128 MB	64 MB SDRAM	4 MB	32 MB + 4 MB DRAM
Sistema Operativo	-	Symbian OS 6.0	-	Palm OS 5.2T	Windows CE 4.2	-	-
Chip Gráfico	No	No	No	ATI Imageon W4200	NVidia GoForce 4500 64-bit	-	-
Diagonal Pantalla (pulgadas)	2,9	2	3,5	3,8	2,8	3 (x2)	3,8
Resolución	240x160	176x208	320x240	480x320	320x240	256x192 (x2)	480x272
Colores	32.768	4.096	65.536	65.536	65.536	262.144	16.777.216
Pantalla Táctil	No	No	No	Sí	No	Sí (inferior)	No
Formatos Audio	Ninguno	RealAudio (MP3 accesorio)	MP3, Ogg	MP3	MP3, MIDI, WAV, WM9	Ninguno	ATRAC3plus, MP3
Formatos Vídeo	Ninguno	RealVideo	AVI, DivX, XviD	AVI, QuickTime, MPEG 1 y 4	MPEG 4	Ninguno	H.264 / AVC MP Level 3
Canales	Estéreo	Mono	Estéreo	Estéreo	Mono	Estéreo	Estéreo
Micrófono	No	Sí	No	No	Sí	Sí	No
Almacenamiento	Cartucho	MMC	SMC	MMC, SD	SD	Cartucho	UMD, MS PRO Duo
Comunicaciones	No	GPRS, GSM Dual, WAP	No	No (accesorio)	GPS, GPRS, GSM TriBanda, WAP 2.0	No	No (GPS accesorio)
Puertos	GBA Link	Bluetooth	USB	SDIO, USB, IR, Bluetooth	USB, Bluetooth	802.11b, Nintendo Prop. Link	IR, USB 2.0, 802.11b
Cámara	No	No	No	No (accesorio)	640x480 VGA	No	No (accesorio)
Batería (aprox.)	10-15 horas	7 horas	3-8 horas (2 pilas AA)	3,5 horas	3 horas	5-10 horas	4-6 horas
Lanzamiento	Disponible	Disponible	Disponible	Finales 2004 / principios 2005	Finales 2004 / principios 2005	Principios 2005	Primera mitad 2005
Precio	99 €	199 €	199 €	400-450 €	350 €	150 €	200 €

Abreviaturas: **MMC** = MultiMedia Card, **SMC** = SmartMedia Card, **SD** = Secure Digital, **SDIO** = Secure Digital Input/Output, **MS** = Memory Stick, **UMD** = Universal Media Disc, **IR** = InfraRed.

Reviews

¿SECUELA O NO SECUELA? E AHÍ EL DILEMA

Pues sí, las segundas, terceras e incluso cuartas partes comienzan a ser algo demasiado habitual en el mundo de los videojuegos. Eso sin contar las actualizaciones anuales de algunas series, las licencias de películas, cómics o series de animación y los remakes de antiguos juegos. ¿Dónde están los productos originales? ¿A dónde han ido a parar todas las buenas ideas?

No todo el cuadro está pintado con tonos oscuros, también hay algunas pinceladas que conforman destellos de genialidad y originalidad, como es el caso de *Fable*, la última y más ambiciosa obra del gurú de los juegos Peter Molyneux. Aunque todos –incluído el mismísimo Peter- estamos de acuerdo en que el juego no ha cumplido con todo lo que prometió, eso no quita que se trate de una creación sorprendete e innovadora dentro del género del rol. Ha tomado elementos de otras sagas como *GTA*, pero ha incluido una inteligencia artificial en los personajes no jugables que quita el hipo. Una auténtica delicia y envidia de muchos otros. Pero échale un vistazo a la review que tienes más adelante si quieres saber más cosas.

Hablando de secuelas e inteligencia artificial. Después de muchos, muchos meses, por fin hemos podido echarle el guante a dos joyas de la programación: *Halo 2* y *GTA: San Andreas*. Ambos son auténticas obras maestras en sus respectivos géneros y, una muestra clara de que no siempre una secuela debe ser algo malo. Bungie y RockStar Games han demostrado al mundo entero que han hecho sus juegos porque el público lo pedía a gritos y porque podían mejorar lo que habían hecho hasta ahora. Cierto es que se embolsarán muchos millones de dólares con las ventas de estos títulos, pero se lo merecen. Se lo merecen por el trabajo que han realizado, por la dedicación, la pasión, las horas de sus vidas que han dedicado a sus *hijos* y, en definitiva, por las horas, días, semanas, meses e incluso años que nosotros vamos a poder disfrutar gracias a lo que han hecho un puñado de genios.

Como suele suceder en muchos otras industrias, la de los videojuegos está llena de buenas intenciones, buenos resultados y fiascos inesperados. Uno de estos fiascos es *Killzone*. Se trata de un shooter interesante con algunos aspectos buenos, pero se ha quedado corto, hay demasiados errores imperdonables –horrible modo francotirador- y no ha cumplido las excelencias que prometía. Será interesante echarse unas partidas con él online, pero teniendo *Halo 2* al lado, la verdad es que pocas posibilidades tiene el juego de Guerrilla. *Halo 2* es el mejor shooter del momento, un rey con todas las de la ley y, hasta que no podamos analizar *Half-Life 2* –al cierre de la revista todavía no disponíamos de la versión final, aunque éste ya esté en las tiendas- *Halo 2* será el juego perfecto para cualquier hora del día, cualquier día de la semana. ■

56



HALO 2
¿El juego perfecto? Decididamente sí. Nada ni nadie ofrece más que el hijo pródigo de Bungie

60



GTA SAN ANDREAS
Se han superado en todo. Arrastra fallos de entregas anteriores, pero sigue siendo una maravilla.

70



FABLE
Los Sims + espadas + brujería + inteligencia artificial = la última obra de Peter Molyneux.

78

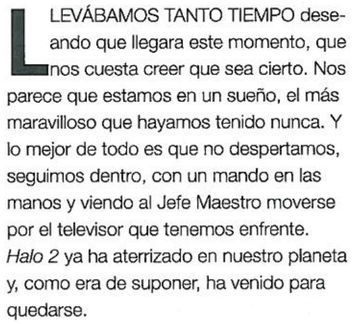


OUTRUN 2
Nos gusta la simulación, pero los juegos arcade siempre tendrán reservado un sitio especial en nuestros corazones.

sistema: **xbox** | desarrollador: **bungie** | distribuidor: **microsoft** | dispnible: **sí** | precio: **59,99 euros / 64,99 euros (edición especial)** | web: **www.halo2.com**

Halo 2

Nos faltan las palabras...



LLEVÁBAMOS TANTO TIEMPO deseando que llegara este momento, que nos cuesta creer que sea cierto. Nos parece que estamos en un sueño, el más maravilloso que hayamos tenido nunca. Y lo mejor de todo es que no despertamos, seguimos dentro, con un mando en las manos y viendo al Jefe Maestro moverse por el televisor que tenemos enfrente. *Halo 2* ya ha aterrizado en nuestro planeta y, como era de suponer, ha venido para quedarse.

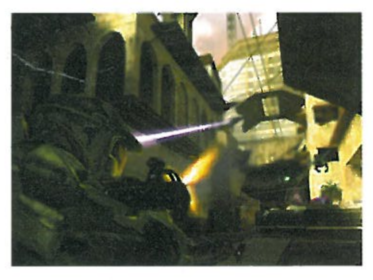
Podríamos hacer una review de *Halo 2* típica y tópica, llena de información sobre el argumento, explicando con pelos y señales todos los modos de juego, buscando fallos para comentarlos y analizarlos y, en definitiva, podríamos tratar a la obra cumbre –por ahora- de Bungie como un juego normal, como cualquier otro juego. Pero no podemos hacer eso. *Halo 2* es algo especial y todos los que han jugado con él lo saben. Es más que un juego, es más que algunos millones de polígonos moviéndose debajo de unas perfectas texturas y es más que una de las mejores IA que hayamos visto en nuestras vidas. *Halo 2* es una experiencia que hay que vivir. *Halo 2* es quedarse en casa un sábado por la noche con los amigos y jugar hasta las siete de la mañana del domingo, *Halo 2* es conseguir que tu padre juegue a la consola por primera vez en su vida, *Halo 2* es emocionarse, vivir, asombrarse, llorar, deleitarse, chillar, gritar, reírse, enfadarse, abrazarse, celebrar, lamentar una derrota... *Halo 2* es una de las razones por las que debemos dar gracias de estar vivos y poder verlo con nuestros propios ojos. Aclarado esto, vamos a dar paso a la review más personal que haremos nunca, vamos a intentar transmitir con palabras todo lo que se siente jugando con un título perfecto y, por supuesto, vamos a tener que hablar un poco del juego también.

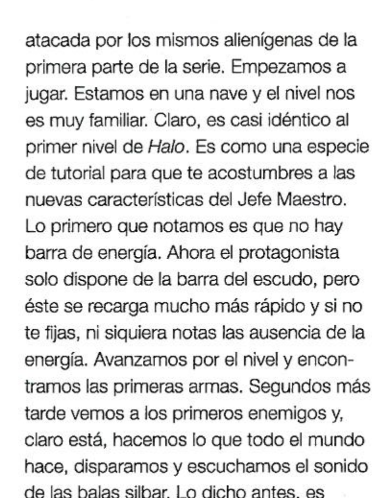
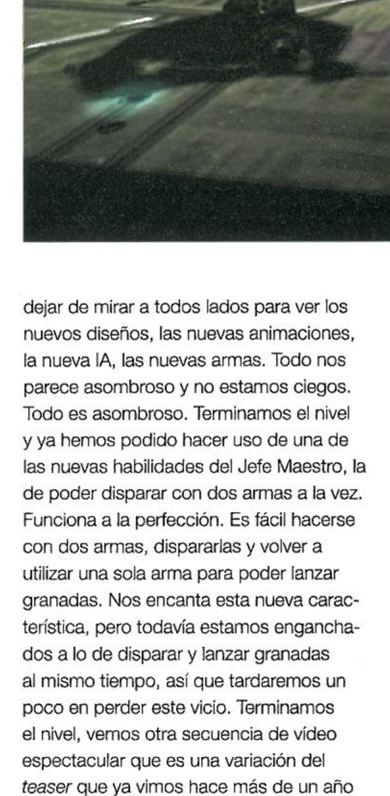
Justo antes del cierre de este número de la revista llegó a nuestras oficinas la copia final de *Halo 2*. Sí, lo habíamos visto, lo habíamos probado, pero había llegado el momento de la verdad, teníamos que jugarlo como harán millones de personas a partir de ahora. Los nervios se apoderaron de todo el equipo de *The Game.Mag*, puesto que el primer *Halo* casi consigue robarnos todo tipo de vida social durante dos años. Pero nos controlamos y metimos el disco en la máquina de Microsoft que, claro está, regocijaba de placer al poder albergar el juego más esperado de toda la historia.

Un fondo blanco, el sonido de una guitarra y esa música celestial que acompaña el logo de Bungie. Todos los allí presentes conteníamos la respiración. No podíamos esperar más. Pulsamos *Start* y empezamos el modo campaña. Una secuencia de vídeo nos muestra que los Covenant tienen problemas internos y que el Jefe Maestro se dirige a la Tierra ya que ésta está siendo







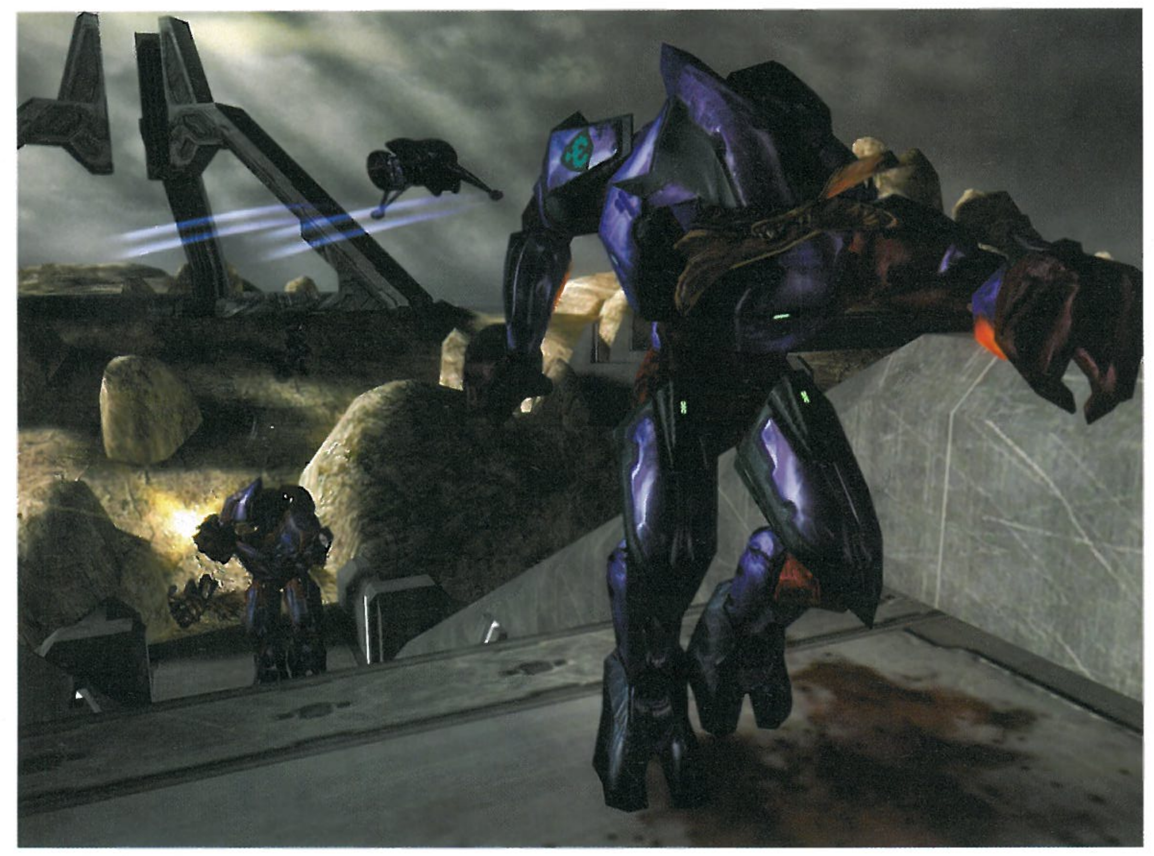




atacada por los mismos alienígenas de la primera parte de la serie. Empezamos a jugar. Estamos en una nave y el nivel nos es muy familiar. Claro, es casi idéntico al primer nivel de *Halo*. Es como una especie de tutorial para que te acostumbres a las nuevas características del Jefe Maestro. Lo primero que notamos es que no hay barra de energía. Ahora el protagonista solo dispone de la barra del escudo, pero éste se recarga mucho más rápido y si no te fijas, ni siquiera notas las ausencia de la energía. Avanzamos por el nivel y encontramos las primeras armas. Segundos más tarde vemos a los primeros enemigos y, claro está, hacemos lo que todo el mundo hace, disparamos y escuchamos el sonido de las balas silbar. Lo dicho antes, es como estar en un sueño. Todo se mueve con una suavidad pasmosa, no podemos dejar de mirar a todos lados para ver los nuevos diseños, las nuevas animaciones, la nueva IA, las nuevas armas. Todo nos parece asombroso y no estamos ciegos. Todo es asombroso. Terminamos el nivel y ya hemos podido hacer uso de una de las nuevas habilidades del Jefe Maestro, la de poder disparar con dos armas a la vez. Funciona a la perfección. Es fácil hacerse con dos armas, dispararlas y volver a utilizar una sola arma para poder lanzar granadas. Nos encanta esta nueva característica, pero todavía estamos enganchados a lo de disparar y lanzar granadas al mismo tiempo, así que tardaremos un poco en perder este vicio. Terminamos el nivel, vemos otra secuencia de vídeo espectacular que es una variación del *teaser* que ya vimos hace más de un año y llegamos a la Tierra. El asunto está feo, así que tenemos que lanzarnos a la acción inmediatamente. Quedamos boquiabiertos una vez más por la majestuosidad de los escenarios y lo bien coreografiada que está la acción...

No vamos a hablar más de las misiones ni de la historia de *Halo 2*. Bungie ha hecho un gran esfuerzo por mantener el argumento en secreto y, por supuesto, no vamos a ser nosotros los sinvergüenzas que te estropeen las sorpresas y los giros en la historia que esconde *Halo 2*. Vamos a concentrarnos en las posibilidades de diversión que atesora este ya clásico de los videojuegos.

Hay dos modos principales de juego: campaña y multijugador. Pero ambos modos de juego pueden dividirse en dos. El primero, puedes jugarlo solo o en modo comparativo y, sí has jugado con *Halo*, ya











sabrás que no tiene nada que ver jugarlo solo o acompañado. ¿Nuestra recomendación? Termina el juego dos veces. Hazlo solo, para vivir *Halo 2* al máximo y meterte de lleno en su universo y, cuando lo hayas hecho, vuelve a jugarlo con un amigo o un familiar y te darás cuenta de que se abren un montón de posibilidades nuevas. El uso de los Warthogs, por ejemplo, cambia radicalmente si hay dos jugadores o uno solo. ¿Y qué vas a encontrarte en el modo campaña? Pues todo lo que has soñado que encontrarías. Todo es mejor que antes, los escenarios son, simplemente, lo mejor que hayas visto nunca. Hay más niveles tipo *pasillo* en detrimento de los niveles *abiertos* del primer *Halo*, pero cuando veas el diseño de los edificios, la magnitud de éstos y la variedad y solidez que todo el conjunto presenta, pensarás que es imposible que alguna vez en la vida vuelvas a disfrutar tanto con un videojuego.

Pasemos al modo multijugador, la locura en estado puro. Antes dijimos que podíamos subdividir este modo en dos. Mentira. Lo subdividimos en tres. Puedes jugar con una sola Xbox con tres compañeros más a pantalla partida, puedes interconectar varias Xbox y que cada jugador disponga de su propia pantalla o puedes sumergirte en el apasionante e intenso mundo de Xbox Live. Si escoges la primera opción, descubrirás inmediatamente que ahora las posibilidades son casi infinitas. Juego por equipos, posiciones defensivas u ofensivas en los perfectamente diseñados mapas, configuración de los personajes que ni siquiera habías imaginado, estadísticas que no sabías ni que existían –podrás saber cuántos disparos has hecho y el porcentaje de acierto, entre otras muchas cosas- y, en definitiva, volverás a rememorar los maravillosos momentos de diversión pura y dura que te ha proporcionado *Halo* en los dos últimos años. Vamos a ser sinceros. A nosotros, el único juego que ha conseguido que dejáramos de jugar a *Halo* ha sido, por supuesto, *Halo 2*.

Si tienes amigos que también dispongan de Xbox y se hayan hecho con una copia del juego de Bungie, intenta organizar un tornero o una competición con varias consolas interconectadas. El modo multijugador cambia totalmente. Nosotros lo hemos probado con doce personas a la vez y no hace falta que te digamos que es una experiencia única. Es casi imposible creer que todo funcione tan bien, que en líneas generales, todo roce la perfección. La variedad de juegos que puedes llevar

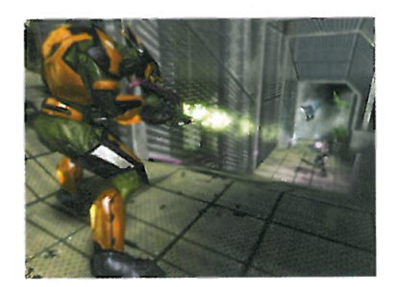






Somos humanos

¿Te has fijado que no hay pies de foto ni destacados en toda la review? No nos hemos olvidado de ellos. Simplemente no hemos querido poner nada de eso para que fijaras toda tu atención en las capturas de la review y en el texto principal, aunque queremos contarte una anécdota que creemos refleja lo que algo como *Halo 2* puede provocar en las personas.
Hace algún tiempo, cuando todavía no había nacido *The Game.Mag*, dos miembros de la revista estaban disfrutando del modo cooperativo del primer *Halo*. Era un sábado por la noche. Como casi cada sábado, estaban estas dos personas disfrutando de un prodigio de la programación. Pero al llegar a las 6 de la mañana del domingo y, después de jugar más de 12 horas seguidas, uno de los miembros de la revista se quedó dormido en el sofá, con el mando de Xbox en las manos.
Al principio, el otro miembro no se dio cuenta, pero más adelante, al ver que su compañero no lo seguía, se giró y vio que estaba solo. Estaba a la mitad de uno de los niveles. ¿Qué podía hacer? ¿Desconectar la máquina y dejar de jugar? Ni hablar. Esa posibilidad ni siquiera se contempló. Así pues, ni corto ni perezoso, cogió los dos mandos y terminó el nivel controlando a dos Jefes Maestros a la vez. Nunca antes en la vida esta persona había hecho algo parecido. Fue *Halo* lo que le hizo actuar así y ningún otro juego lo ha conseguido.
Me llamo Joan Piella, soy el director de *The Game.Mag* y recuerdo la noche de aquel sábado como si fuera hoy mismo. Por si te interesa saberlo, yo no soy el que se quedó dormido.







a cabo te asegura días y días enteros de juego y jugabilidad impecable. Y, si dispones de Xbox Live, pues poca cosa podemos contarte que no sepas ya. No vas a salir de casa, tu novia va a dejarte y no vas a tener tiempo ni siquiera de comer. ¿Nuestro consejo? Asegúrate de que las personas que te rodean entiendan el por qué de la locura que se ha apoderado de ti. Intenta explicarles que nunca antes habías vivido nada igual, que *Halo 2* es una de las cosas más importantes que te ha pasado en los años que llevas respirando e intenta que jueguen cinco minutos controlando al Jefe Maestro. Después tendrás que echarles de tu habitación porque no te dejarán jugar a ti. Pero eso, seguramente, ya lo viviste con la primera entrega.

¿Ha cumplido *Halo 2* con todas las expectativas que había levantado? Por supuesto. Y sobradamente. Hay otros juegos que quizás tengan mejores efectos de luces, títulos que ofrecen más modos de juego y obras que sobresalen por encima del título de Bungie en otras características. Pero ningún otro juego del mundo ofrece la experiencia de jugabilidad que ofrece *Halo 2*. Cuando controlas al Jefe Maestro, lo haces con el corazón, juegas y lo sientes, juegas y lo vives, juegas y disfrutas como nunca lo has hecho. ¿Las razones? Pues una podría ser el equilibrio que Bungie ha conseguido en todos los aspectos. Pero la verdad es que tampoco hay que darle demasiadas vueltas al asunto. *Halo 2* funciona. Funciona mejor que nadie y, eso es algo que todos los que lo hemos probado, lo sabemos.

¿Estás dispuesto a perderte una de las mayores emociones que existe actualmente en nuestro planeta? No, ¿verdad? Pues ya sabes lo que tienes que hacer. Adelante. Y disfrútalo tanto como puedas. *Halo 2* es único, algo que no va a repetirse en mucho tiempo, si es que alguna vez se repite algo parecido. Nosotros vamos a jugarlo como si fuera la última cosa que hagamos en esta vida. ■



valoración

EL. JUEGO. DE. TU. VIDA.

11 sobre **10**

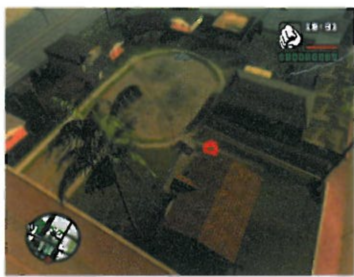
sistema: **ps2** | desarrollador: **rockstart** | distribuidor: **take 2** | dispnible: **sí** | precio: **65,95 euros** | web: **www.rockstargames.com**

Grand Theft Auto San Andreas

¿Hasta dónde quieres jugar hoy?







> El barrio natal de CJ, donde empieza toda la aventura. No permitas que se convierta en territorio de los Ballas...



NO TE IMAGINAS lo difícil que resulta analizar un juego como *San Andreas*. Si lo haces de forma exhaustiva, explicando el argumento, el tipo de jugabilidad, los subjuegos, las características técnicas, los personajes y la historia, necesitas unas 150 páginas para empezar a dibujar «algo» que se parezca lejanamente a lo que representa el juego de Rockstar; y si lo haces *a grosso modo*, por encima, dando un par de ideas básicas acerca de su desarrollo y centrándote en lo que lo convierte en un juego tan especial, nadie que todavía no lo haya probado entenderá porqué una idea tan simple puede resultar en la práctica tan absorbente y adictiva.

Además, seguro que has visto, leído o escuchado en montones de sitios comentarios acerca de la cantidad de cosas que se pueden hacer en este juego. Sabrás que la acción se desarrolla en un estado imaginario formado por tres ciudades semi-ficticias (Los Santos, San Fierro y Las Venturas), cada una de ellas del tamaño de *Vice City*, y que su historia está ambientada a mediados de los 90 en la costa oeste de los Estados Unidos; que entre las tres ciudades hay una extensión enorme de campo, bosques, desierto y autopistas por descubrir, y que en estas zonas interurbanas tienen lugar buena parte de las misiones que constituyen la columna vertebral de la aventura; también sabrás que el protagonista, CJ, regresa a su barrio natal en Los Santos para acudir al entierro de su madre tras cinco años viviendo en Liberty City (la ciudad de *GTA 3*); que puede engordar, adelgazar, tener más o menos resistencia, cambiar de ropa, de aspecto, entrenar en el gimnasio, nadar, bucear, apostar en el casino o a los caballos, aprender nuevos golpes y movimientos, trepar, ligar, disparar, correr, conducir, pilotar, montar en bicicleta, jugar al billar, a las recreativas y tragaperras, tirarse en paracaídas, ponerse un jetpack...

A lo mejor también sabes que, al igual que en los anteriores *GTA*, la trama se construye en torno a una serie de misiones que puedes llevar a cabo en el orden que te dé la gana -siempre dentro de los límites que garanticen su continuidad-, pero que si lo prefieres puedes dedicarte a pasear por ahí realizando únicamente misiones alternativas que no tengan nada que ver con el hilo argumental: llamadas de teléfono, taxi, ambulancia, vigilante, camionero, ladrón, etc.; que en Los Santos hay barrios y pandillas que pueden ser tuyos si te haces respetar, que San Fierro está repleto de rascacielos y calles empinadas y que Las Venturas llama la atención por el lujo y la viveza de sus neones nocturnos; que naturalmente puedes comprar propiedades de todo tipo que te permitan guardar la partida sin necesidad de cruzar todo el estado, y que al principio muchas zonas del mapa están bloqueadas y sólo se consigue acceder a ellas completando las misiones principales (si te las arreglas para saltarte dicho bloqueo, el ejército tomará cartas











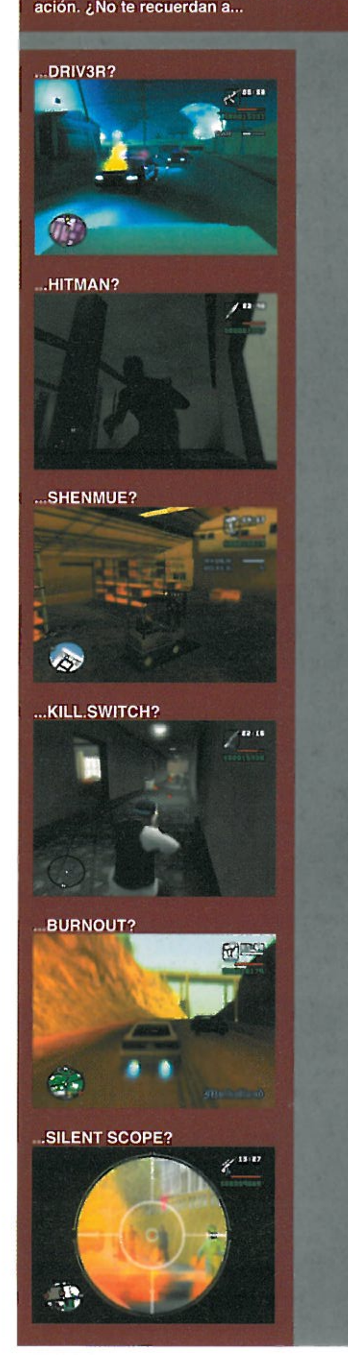


> **Rockstar** lo ha vuelto a hacer. Si pensabas que **Vice City** suponía un gran avance respecto a **GTA 3**, deberías echarle un vistazo a su última creación y comprobar con tus propios ojos lo que han hecho con el hardware de **PS2** <

en el asunto y se encargará de devolverte al hospital).

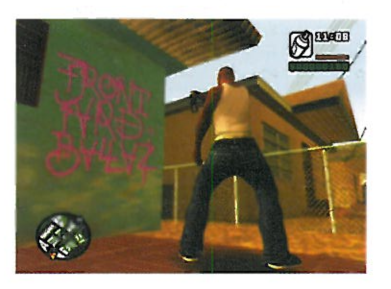
Podríamos seguir hablando durante horas de todo lo que puedes hacer en *San Andreas*, de las decenas de personajes que te vas a encontrar y de los lugares tan dispares que tendrás que recorrer, pero ni tenemos páginas suficientes para hacerlo ni queremos estropearte la sorpresa. *GTA San Andreas* es un juego inmenso, variado y tremendamente longevo, más que cualquier otro que hayas podido probar hasta la fecha. Seguro que en alguna ocasión has pensado en «el juego perfecto», un juego que te permitiera ponerte en la piel de un personaje virtual con las posibilidades del mundo real -tener una vivienda, un vehículo y un puñado de gente alrededor e ir donde quieras, como quieras y cuando quieras- pero sin sus limitaciones (¿cuantas veces has afanado un deportivo en la vida real sin sentirte culpable?). Muchos otros juegos lo han intentado, quedándose a medio camino entre la simulación de la vida «realista» de *Los SIMS*, *Shenmue* o *Singles* y las barreras de un entorno excesivamente limitado; *San Andreas*, sin embargo, huye de los pequeños detalles, de las relaciones personales hiperrealistas y de otros aspectos secundarios para a cambio permitirse el lujo de ofrecer nada menos que tres ciudades enteras y un montón de misiones para dar rienda suelta a tu creatividad durante meses. ¿Tienes que perseguir a un coche? Coge el más rápido que encuentres y adelante. ¿Necesitas infiltrarte en algún sitio? Cárgate a los guardias sigilosamente con el cuchillo o vete a saco con el AK-47. ¿Tienes que desplazarte a otra ciudad? El avión es más rápido y directo; pero también puedes ir dando un paseo en barca, o cruzando campo a través con un quad, o en un camión, coche, moto o bici por la carretera, o andando, o corriendo, o a nado...

Echando la vista atrás, cualquiera diría que aquél *Grand Theft Auto* original de









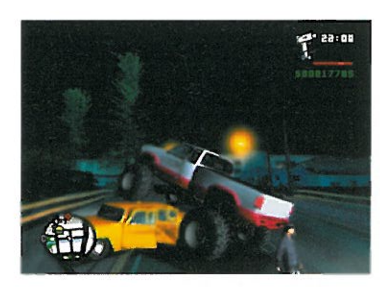






PC y PSX se acabaría convirtiendo en un título con las posibilidades y la versatilidad de este *San Andreas*; pero Rockstar lo ha vuelto hacer. Si pensabas que *Vice City* suponía un gran avance respecto a *GTA 3*, deberías echarle un vistazo a su última creación y comprobar con tus propios ojos lo que han hecho con el hardware de PS2: muchos más kilómetros, muchas más misiones, muchos más personajes, muchos más vehículos, muchas más armas... Más y mejor, claro: el tratamiento de la luz, por ejemplo, ha sido reprogramado y permite a *San Andreas* mostrar unos vistosos reflejos en las carrocerías y unas puestas de sol espectaculares. Los efectos climatológicos también han pasado por el quirófano, y tanto la distorsión producida por el calor como la lluvia o las impresionantes tormentas contribuyen a crear esa atmósfera de realidad que se respira a lo largo de todo el juego. Todas las ruedas tienen ahora suspensión independiente, giran de verdad y el comportamiento en general de los vehículos resulta mucho menos mecánico y previsible que en *Vice City* (incluso puedes tunearlos y ponerles un turbo al más puro estilo *Burnout*). Ni siquiera hay una maldita pantalla de carga que reprocharle en todo el mapa... ¿Y la música? ¡La música es una gozada! Rage Against the Machine, America, Stone Roses... El tema principal, el Welcome to the Jungle de Guns N' Roses -al menos es el tema que se ha escogido para el spot de televisión y para algún video promocional distribuido por Internet- se gestó en el 87 en pleno San Francisco, y hace referencia a la dura vida en la ciudad y a la importancia de tener los bolsillos bien llenos para conseguir lo que deseas. ¿Se te ocurre algo más apropiado para este juego?

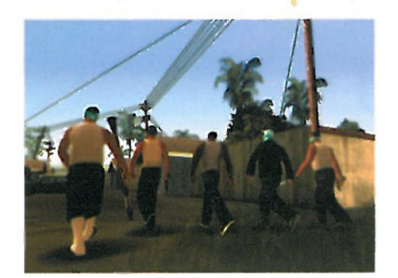
GTA San Andreas no es perfecto, y de hecho es fácil constatar que todavía lastra algunos defectos heredados de sus hermanos mayores: el inevitable popping (no tan descarado como antes, pero evidente), el discreto flujo de cuadros por segundo (algo insuficiente cuando se circula a grandes velocidades), la dificultad de algunas misiones (ya verás las de los juguetitos de Zero en San Fierro), la necesidad de recorrer medio mapa tras fracasar en alguna misión (lo que obliga a grabar la partida constantemente como medida preventiva), la ausencia de doblaje a nuestro idioma (tan sólo hay subtítulos en castellano), la ausencia de juego online (con lo bien que hubiera estado) y, sobre todo, el decepcionante y torpe sistema de



> Esta monería incluye dirección a las cuatro ruedas que se puede activar y desactivar libremente. Si tu autoestima no pasa por su mejor momento, ya sabes.









> La iluminación y los juegos de luces son sensacionales. Puedes saber perfectamente qué hora del día es con sólo mirar al cielo.

puntería manual que se ha implementado como alternativa al tradicional sistema automático. No lo utilizarás casi nunca, pero en ocasiones no te quedará más remedio y echarás pestes contra los programadores por haberse cargado de semejante manera la jugabilidad de las fases de shooter sobre raíles.

Da igual, sigue siendo un juego increíble. Su oferta es tan amplia que por cada defecto que le encuentres descubrirás cientos de nuevas virtudes. No es que no haya nada parecido a *San Andreas* (*Vice City* en cierto modo lo es, aunque a una escala mucho menor); es que TODO lo demás se parece a alguna parte de *San Andreas*: los juegos de conducción, los shooters, los de infiltración, los de billar, los de deportes, etc. ¿Que si es violento? ¡Y tanto que lo es! Probablemente no vaya a hacer muchos amigos entre los medios de comunicación, pero es una vieja reivindicación de los adultos el derecho a disfrutar de juegos en los que el protagonista no sea un diminuto monstruo amarillo que paralice a sus víctimas con rayos electrizantes.

Reflexiona unos instantes: en cualquier otro título, la capacidad de generar polémica de *San Andreas* hubiera representado el punto fuerte del juego y se hubiera convertido en el centro de los comentarios de un análisis como éste; como puedes ver, a nosotros apenas nos ha dado tiempo a dedicarle unas escuetas líneas de última hora... ¿Te haces una idea del juegazo que hay detrás de toda esa fachada de brutalidad y salvajismo? ■

valoración

Somos *perfectamente* conscientes del riesgo que asumimos al concederle un 10 de 10 en el primer número de la revista a un juego *imperfecto* como San Andreas. Pero teníamos que hacerlo, no se merecía menos.

10 sobre 10

sistema: **ps2** | desarrollador: **evolution studios** | distribuidor: **sony** | dispnible: **sí** | precio: **59,99 euros** | web: **www.playstation.es**

WRC 4: The Oficial Game of the FIA World Rally Championship

¿Alguien se atreve con un título más largo?





> El framerate del juego se mantiene estable en todas y cada uno de los escenarios, sin importar el gran nivel de detalle que se ha insuflado en ellos.



> Sin llegar a las filigranas visuales de otros títulos, el juego de Evolution cumple con lo esperado y supera a los rivales en muchos campos.





LAS DIFERENCIAS ENTRE culturas es algo que nunca dejará de sorprendernos. Mientras que en Estados Unidos se vuelven locos por los juegos de béisbol o fútbol americano, aquí nos deslumbran títulos como *Pro Evolution Soccer 4* o *FIFA Football 2005*. Y mientras allí ni le hacen caso al mundo de los rallies –prefieren las carreras Indy o Nascar-, aquí nos desvivimos por Carlos Sainz, Colin McRae –aunque ya no participe- y compañía. Varias compañías han intentado emular a base de polígonos y texturas el apasionante mundo del rally. Entre ellas cabe destacar a los chicos de Codemasters con su *Colin McRae Rally*, al equipo de desarrollo DICE, que recientemente nos ofreció el magnífico *Rallisport Challenge 2* y, por supuesto, a Evolution Studios, que desde hace tiempo no fallan a su cita y año tras año nos sorprenden con un *WRC* mejorado y más cerca del realismo puro y duro.

WRC 4 es, tal y como dice su nombre, el juego oficial del campeonato de rallies y, por consiguiente, es el único juego que incluye todos los nombres reales, coches, tramos y demás parafernalia que suele inundar a todas las licencias oficiales. Es algo así como el *FIFA* de los rallies. *Colin McRae Rally* sería el *Pro Evolution* de los rallies, pero a diferencia del título de Konami, que ha mejorado con cada entrega, la serie de Codemasters parece que ha perdido algo de fuelle con el paso del tiempo. Algo que sin duda no le ha ocurrido al juego de Evolution Studios. *WRC* empezó siendo un título arcade –demasiado para nuestros gustos- pero con cada nueva entrega, la simulación ha tenido más protagonismo y en *WRC 4* nos despedimos totalmente de los elementos arcade para dar la bienvenida a uno de los juegos más interesantes que hay en el mercado actualmente sobre el mundo del motor.

Como buena secuela que es *WRC 4*, todo se ha mejorado. Ya sea el nivel de detalle en los escenarios, el sistema de control de los coches o la física de daños. Pero hay algunos elementos que vale la pena destacar. Algunos de los objetos que aparecen en el escenario son destructibles y, según a la velocidad con la que choques con ellos, tu coche sufrirá más o menos. El sonido del juego también ha recibido un buen lavado de cara. Se ha reescrito completamente el motor de audio y los chicos de Evolution Studios han trabajado con samplers de alta frecuencia. Eso significa que todo suena mucho más real y *claro*. También son divertidos los comentarios que hace el copiloto cuando la *cagas* en alguna curva o te sales de la pista. A veces te parecerá estar escuchando a tu madre cuando te chilla que limpies la habitación. ¿Para cuando una opción que nos permita insultar al copiloto y decirle que nos ha

> ¿Para cuando una **opción** que nos permita **insultar** al copiloto y decirle que nos ha avisado demasiado **tarde**? <









> El **sonido** del juego también ha recibido un buen lavado de cara. Se ha reescrito completamente el motor de audio y los chicos de **Evolution Studios** han trabajado con samplers de **alta frecuencia** <

avisado demasiado tarde?

Por primera vez en la serie, se ha incluido la posibilidad de jugar online, algo que se va convirtiendo en indispensable en cualquier título de deportes que se precie. En algunos casos, las opciones online son un extra, pero en *WRC 4* son una parte vital para disfrutar al cien por cien las excelencias del juego. Hay varios modos de juego y en algunos podremos participar con hasta 15 pilotos más. ¿Habrá algún piloto real que se dedique a jugar a escondidas? Todo podría ser. También podremos descargar coches fantasma de otros jugadores para intentar batir sus tiempos y, si crees que eres un privilegiado al volante, siempre podrás inscribir tu nombre en cualquiera de los tramos para mostrar al mundo entero que no hay nadie mejor que tu. Jugar offline es divertido ya que el juego cuenta con un motor gráfico realmente bueno, pero tener la posibilidad de competir con otros jugadores reales es algo que no tiene límites en lo que a diversión se refiere.

Si la saga de *Colin McRae Rally* te ha decepcionado últimamente, *WRC 4* se presenta como una buena opción de compra ya que ofrece una simulación muy realista del mundo de los rallies. No tiene el nivel visual de *Rallisport Challenge 2* ni los coches se mueven con la velocidad y mala leche del título de DICE para Xbox, pero sin duda, *WRC 4* es un excelente simulador que gana en muchos aspectos al señor *Colin*. ■



valoración

Si buscas buena simulación y una licencia oficial en la que no falta absolutamente de nada, no hay nada mejor que *WRC 4*. Las opciones online son un extra importantísimo y el sistema de control es delicioso.

8 sobre **10**



> Los modos de juego offline son la espina dorsal de cualquier juego que se precie, pero gracias a la banda ancha de internet, un título que incluya modos online tiene muchos puntos a su favor. *WRC 4* funciona de maravilla en este aspecto.

sistema: **ps2** | desarrollador: **sucker punch** | distribuidor: **sony** | dispnible: **sí** | precio: **59,99 euros** | web: **www.playstation.es**

Sly 2: Ladrones de Guante Blanco

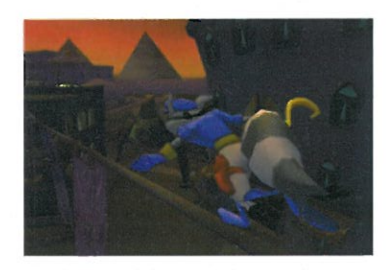
El regreso del mapache, sin muchos cambios, afortunadamente





> No hay modo multijugador online, vale, no pasa nada. La novedad que sí incluye Sly 2 es la posibilidad de controlar a cualquiera de los miembros de la banda de ladrones más famoso del mundo de PlayStation 2.

> Aunque los **escenarios** han aumentado en tamaño, todavía se nos antojan **pequeños** <





DESTRONAR A UN rey no es tarea fácil. Durante años, el señor Miyamoto, junto con Mario y Nintendo, ha mostrado al mundo entero cómo debe realizarse un juego de plataformas sin morir en el intento. Mario es un icono de la sociedad y pocos personajes han conseguido tanta popularidad como este pequeño fontanero bigotudo. Pero los alumnos han aprendido bien del maestro y compañías como Naughty Dog, Insomniac Games y Sucker Punch nos han regalado auténticas joyas del género de los plataformas. Esta última fue la encargada, hace ya algún tiempo, de programar *Sly Raccoon*, un título que aunque tenía cualidades para triunfar, se vio ensombrecido por otros juegos como *Jak & Daxter* y *Ratchet & Clank*. Pero el mapache ladrón ha vuelto y con él, sus amigos.

Las historia de *Sly 2: Ladrones de Guante Blanco* arranca dos años después de los acontecimientos que cerraron la primera entrega. En esta ocasión, el objetivo final será recuperar las piezas robadas de Clockwerk, el enemigo que ya creíamos derrotado y que de ninguna manera puede volver a recobrar la vida. Para llevar a cabo tan ardua tarea, contaremos con las habilidades de Sly, que se han aumentado en esta segunda parte y también podremos controlar a Murray y Bentley, los inseparables compañeros del ladrón enmascarado. Un suplemento interesante que aumenta la jugabilidad del título aunque no revoluciona el género.

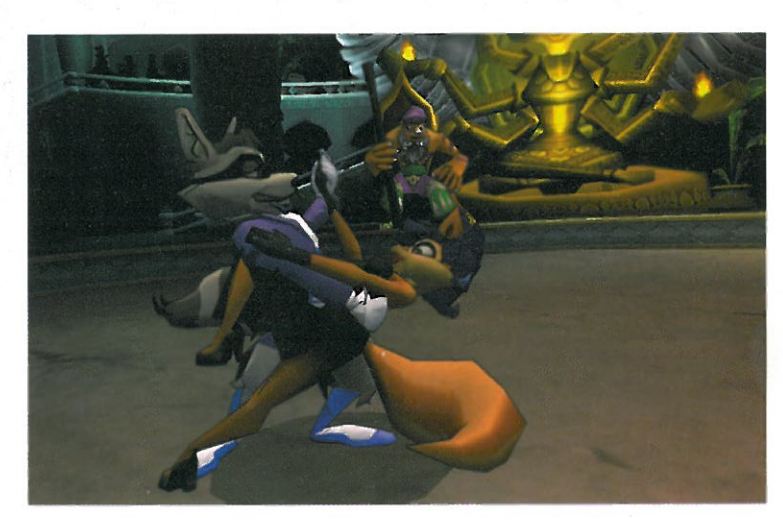
Como es de suponer, cada personaje cuenta con sus propias habilidades y deberás utilizarlos a todos para completar al cien por cien cada nivel. No podemos elegir a nuestro antojo qué personaje queremos usar para superar la fase que queramos, el juego decide por nosotros. Pero como los tres son divertidos, menos dolores de cabeza para los sufridos jugadores. Aunque Sly continúa siendo la estrella, sin duda, gracias a sus perfectos movimientos y al carisma que desprende este mapache.

El aspecto visual casi no ha cambiado y nos alegramos de ello. Las animaciones continúan siendo de las más suaves que han pasado ante nuestros ojos y aunque los escenarios han aumentado en tamaño, todavía se nos antojan pequeños comparados con los de *Jak 3* o *Ratchet & Clank 3*, para poner un par de ejemplos. Pero a diferencia de los títulos de Naughty Dog e Insomniac, *Sly 2* puede seguir considerándose un plataformas. Sí, hay acción, sigilo, aventura y resolución de puzzles, pero los chicos de Sucker Punch no se han olvidado de los saltos y de la habilidad que debe tener el jugador para superar los obstáculos.

Nos encantan los plataformas y nos entristece ver cómo este género va desapareciendo a favor de la acción rápida y el desenfreno descerebrado. Por suerte, todavía hay títulos como *Sly 2: Ladrones de Guante Blanco* que mantienen los plataformas en buena salud. Pero ya quedan pocos. ■



> Si te perdiste la primera aventura de Sly, no cometas el mismo error por segunda vez.



valoración

Buen guión, buenos personajes y estupenda jugabilidad para uno de los pocos plataformas que siguen con vida hoy en día. ***Sly 2*** **se merece tener éxito por méritos propios.**

6 sobre **10**

sistema: **xbox, ps2, gc, pc** | desarrollador: **neversoft** | distribuidor: **activision** | dispnible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.activision.com**

Tony Hawk's Underground 2

¿Cómo iba a faltar Tony a su cita anual?





> Está claro que los monopatines se les han quedado cortos a Tony y compañía. Ya en el primer *Underground* vimos algunos cambios radicales en la serie, pero en esta secuela se han acentuado hasta llegar al extremo de ser delirantes. Por suerte, sigue siendo tan divertido como siempre y jugable, que eso sí es importante.







A ESTAS ALTURAS es muy difícil sorprender. Cuando ya llevas cinco entregas de una serie, por muy buena que sea, se nota el paso del tiempo y la sorpresa es inferior en cada año que pasa. Las dos primeras entregas de *Tony Hawk's Pro Skater* fueron grandes títulos y, con la tercera parte –la mejor de la serie- los chicos de NeverSoft crearon verdadera magia. El cambio más radical de aires llegó con el primer *Underground* y, si ahora se ha lanzado una segunda parte, será que todavía le queda cuerda al mejor *skater* de la historia.

Tony Hawk's Underground 2 sigue siendo un título de deportes extremos, de *skaters*, pero eso ya lo sabes. Sigue siendo el mejor y eso también lo sabemos. Vamos a intentar contarte algo que no sepas ya que si no pasarás página. La cantidad de movimientos que atesora *THUG 2* es totalmente desmesurada. Hay muchos, muchísimos. Ni siquiera nos atrevemos a contarlos. Y lo mejor de todo es que el sistema de control sigue siendo tan preciso, suave y perfecto como en todas las entregas de la serie. O sea que no tienes que ser un lince con el joystick para deleitarte con animaciones espectaculares o movimientos que harán babear a todos los que te miren jugar.

Los escenarios son enormes, muy parecidos a los que ya vimos en el primer *Underground*, aunque en esta ocasión son más *internacionales*, especialmente si te embarcas en el modo World Destruction Tour. Aquí podrás viajar hasta seis ciudades diferentes repartidas por todo el mundo y deberás consolidarte como el mejor *skater* que haya sobre la faz de la tierra. Quizás te interese saber que además de todos los nuevos niveles, también se han incluido un buen número de entregas anteriores de la saga. Pero como probablemente ya tengas todos los *Tony Hawk's* anteriores –más te vale-, tampoco te cambiará la vida este hecho.

El nivel de personalización de los personajes está llegando a extremos insospechados. En ocasiones te parecerá que *THUG 2* es un juego de *ir de compras* y no de deportes extremos. No es que nos importe el tema de la ropa, pero tampoco nos parece tan importante, la verdad. Lo que sí es importante es que *Tony Hawk's* sigue liderando los deportes extremos y, aunque parezca que esta moda haya mermado un poco, nunca nos cansaremos de las acrobacias del *halcón* y de su enorme jugabilidad. No nos ha sorprendido casi nada del juego, pero todo lo que hemos visto nos ha gustado. ■

> La cantidad de **movimientos** que atesora **THUG 2** es totalmente desmesurada <

valoración

No hay casi nada original o que no hayamos visto antes, pero sigue siendo el mejor título de deportes extremos y nadie ha conseguido acercarse al *halcón* hasta ahora. Si eres un fanático de la serie, no debería faltarte.

7 sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **naughty dog** | distribuidor: **sony** | dispnible: **sí** | precio: **59,99 euros** | web: **www.playstation.es**

Jak 3

El fin de una trilogía que ha hecho historia





> Sin albergar el tono macarra y descarado del famoso juego de RockStar, Jak 3 te deja deambular por su universo con gran libertad. El control de los vehículos es deliciso y las misiones a bordo de éstos divertidísimas.

> Nos molesta un poco la sensación de que este título tiene que ser bueno por fuerza <



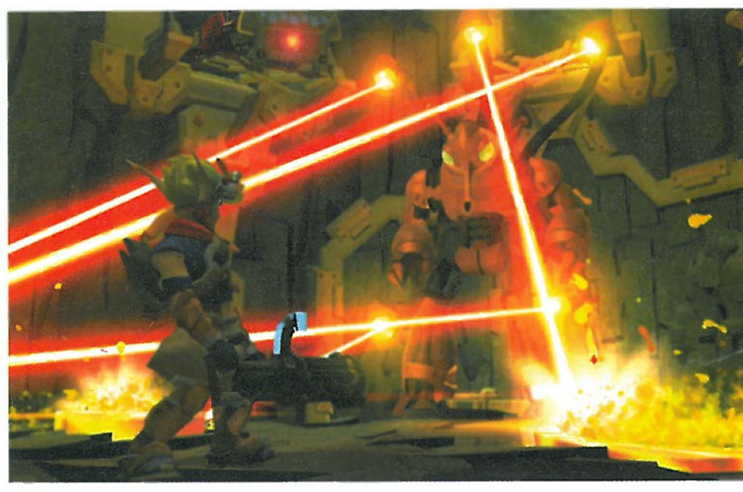


CUANDO SE LANZÓ al mercado PlayStation 2 muchos programadores se quejaron y pusieron el grito en el cielo por lo difícil que resultaba programar para la máquina de Sony. Pero llegaron los chicos de Naughty Dog e hicieron callar a todo el mundo. No solo se las idearon para crear un obra fantástica, *Jak & Daxter*, si no que consiguieron cosas que otras compañías ni siquiera habían soñado, como la desaparición de los tiempos de carga. Desde el lanzamiento del primer *Jak*, nadie ha vuelto a quejarse a la hora de programar para PS2.

Jak 3 es el fin de una trilogía. Sí, es triste, pero algún día tenía que terminar, aunque eso no significa que no veamos un *Jak 4* en el futuro, todos sabemos que en esto de los videojuegos las secuelas son el pan de cada día y que programar una nueva entrega depende casi exclusivamente de unas buenas ventas, algo que a *Jak* nunca le ha faltado.

Hace ya mucho tiempo que las secuencias de vídeo dejaron de sorprendernos. *Final Fantasy VII* fue una revolución y Hideo Kojima dio una lección a todos de cómo utilizar el motor del juego para contar una historia. Pero *Jak 3* luce una secuencias de vídeo de... ¿cómo decirlo?... ¿de cine? El montaje es estupendo, los planos geniales, el guión y los diálogos estupendos y los personajes, llenos hasta arriba de personalidad. Esa es una de las claves del éxito de la saga *Jak*, su personalidad. Aunque nos molesta un poco la sensación de que este título tiene que ser bueno por fuerza y si no te gusta es que no te enteras de nada, la verdad es que sí, *Jak* tiene, a diferencia de otros títulos, mucha personalidad y es una súper producción con todas las de ley.

La acción en esta tercera entrega transcurre en Wasteland, una zona desértica que, para que te hagas a la idea, es unas cinco veces mayor que Haven City, el escenario principal de *Jak II*. Por lo que a armas se refiere, pocos cambios ha habido. Las armas son las mismas que antes aunque tienes a tu disposición un par de mejoras para cada una de ellas. Los vehículos toman un mayor papel debido, en parte, a las características de lso nuevos terrenos por los que deberás moverte. Hay un desierto enorme, una mina, un volcán y la ciudad *desierta* de Spargus, lugar en el que habitan criaturas feroces –ya te lo imaginas.



> Jak ha vuelto lleno de acción y muy pocas platafromas. No importa, sigue siendo genial.



Al igual que *Ratchet & Clank 3*, *Jak* es un título orientado a la acción, la aventura y la exploración, con toques de conducción y plataformas. La mezcla de géneros resulta gratificante gracias a una buena jugabilidad y al hecho de que siempre tienes la sensación de estar al control de todo, aunque si hablamos de *manejo* y control, *R&C3* podría enseñarle algunas cosas al señor Jak. ■

valoración

Un buen título para cerrar una de las trilogías de mayor éxito en PS2. Una buena opción de compra estas navidades si buscas diversión, una buena historia y mucha personalidad de la mano de unos genios de la programación.

8 sobre **10**

sistema: pc | desarrollador: frontier developments | distribuidor: atari | dispnible: sí | precio: 49,99 euros | web: www.rollercoastertycoon.com

RollerCoaster Tycoon 3

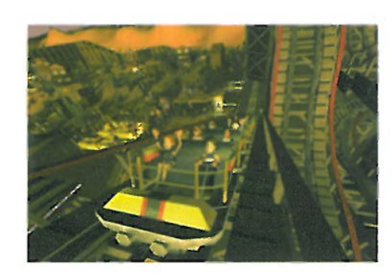
Si te mareas con las montañas rusas, mejor no te subas





> Aunque la palabra gestión suele asustar a muchos usuarios, especialmente a los que buscan emociones rápidas, no deberías dejarte influenciar por los prejuicios que puedas tener acerca de juegos como *RollerCoaster 3*. Sí, hay gestión, pero también emoción, aunque esté representada de otra forma y no como estás acostumbrado a conocerla.







AUNQUE NOSOTROS NOS resistimos a aceptarlo, muchos insisten en que hay una gran diferencia entre los usuarios de consolas y los usuarios de ordenadores. Es decir, los gustos y preferencias de unos y otros son muy distintos a la hora de divertirse jugando. ¿Será verdad? En parte sí y en parte no. Cierto es que los ordenadores son más receptivos en algunos géneros como la estrategia o la gestión, pero últimamente, las consolas también han sido el receptáculo de títulos enmarcados dentro de estas categorías. Sin mucho éxito, pero se ha intentado.

Los usuarios de consola parecen querer algo más rápido y asequible, mientras que los de PC parecen mostrar más paciencia y tranquilidad. Si generalizamos, podría ser algo así. Entonces, es comprensible que un título como *RollerCoaster Tycoon 3* funcione tan bien en el mundo de los compatibles y que experimentos parecidos no gocen de éxito alguno en consolas.

La última entrega de esta divertidísima serie es una actualización completa, renovada y con un buen lavado de cara de todo lo que hemos visto hasta ahora. Gráficos en gloriosos 3D, posibilidad de ver el parque desde los ojos de los clientes y, por supuesto, podemos subirnos en todas y cada una de las atracciones gracias a una nueva cámara denominada Coaster Cam. Las cifras del juego son igual de impresionantes que algunas de sus montañas rusas: hay más de 170 atracciones que podremos ver a la luz del día o en plena noche. Para eso, claro está, se ha creado un buen motor gráfico que cuida los efectos de luz a la perfección. Interesante es el modo conocido por el nombre de Fireworks MixMaster y el cual te permite crear piezas maestras de pirotecnia y sincronizarlas con música que incluye el juego o, incluso, puedes tirar de los archivos que tengas en tu ordenador, que hoy en día, seguro serán muchísimos, ¿verdad? Vamos, di la verdad, *piratilla*, todos nos hemos bajado música de internet en algún momento de nuestras vidas.

> Es una actualización completa, renovada y con un buen lavado de cara de todo lo que hemos visto hasta ahora <

En *RollerCoaster Tycoon 3* no hay acción a lo loco como la que puedes encontrar en los shooter subjetivos. Aquí todo eso se cambia por gestión y administración de recursos. ¿Divertido? Pues la verdad es que sí. Hay que tener otra mentalidad para sumergirte en este tipo de juegos, pero una vez le encuentras la gracia –algo facilísimo, por cierto– es casi imposible dejarlo. ¿Has probado *Los Sims*? Ahí tienes la respuesta. ■

valoración

Si te gusta utilizar el cerebro para algo más que no sea machacar el botón izquierdo del ratón mientras saltas con la barra espaciadora de tu teclado, *RCT 3* es una opción más que apetecible.

7 sobre **10**

sistema: **xbox** | desarrollador: **lionhead/big blue box** | distribuidor: **microsoft** | dispnible: **sí** | precio: **59,99 euros** | web: **www.fablegame.com**

Fable

Entrarás en su mundo y nunca más querrás salir



> Lionhead Studios y Big Blue Box han creado una aventura como pocas veces vista. Fable **es un viaje por los caminos del bien y el mal.**





> Los combates son una de las partes principales del juego. El sistema de control funciona de maravilla y combinar fuerza, habilidad y magia nunca antes había sido tan fácil.

SEA POR LA razón que sea, hay juegos que despiertan un interés especial y merecen una atención fuera de lo normal. La última obra de Peter Molyneux, gestada en las oficinas de Lionhead y Big Blue Box, es uno de esos títulos. *Fable* ha hecho correr ríos de tinta antes de aparecer en el mercado y aunque no ha cumplido con todo lo prometido, se trata de una creación única que debe vivirse como lo que es: una experiencia fantástica y cautivadora a partes iguales.

La premisa de *Fable* es simple y clásica. Empiezas siendo un chico que vive tranquilamente en su pueblo cuando de repente, un grupo de bandidos desalmados irrumpen en escena y secuestran a tu madre y a tu hermana matando de paso a tu padre. Y tú que pensabas que suspender un examen a los diez años era algo trágico. Pero este terrible acontecimiento es sin duda el detonante perfecto para una aventura en la que de verdad tú eres el protagonista. Nada más descubrir que tu progenitor ya no respira y que tu madre y tu hermana han desaparecido, conocerás a Maze, un misterioso personaje que te llevará hasta el Gremio de los Héroes. Aquí tendrás la oportunidad de aprender el arte de la lucha y la magia, empezar a forjar amistades y, por encima de todo, pensar en el camino que quieres seguir en esta aventura. Y no estamos hablando de ir hacia el norte o el sur. Hablamos de hacer el bien o el mal. De eso trata precisamente *Fable*, de la lucha entre el bien y el mal y de las consecuencias que conllevan todas las decisiones que podamos tomar a lo largo de nuestra vida.



> A nivel visual, **Fable** deslumbra en algunos de sus pasajes gracias a unos escenarios bellamente creados que te absorben con pasmosa facilidad <

A nivel visual, *Fable* deslumbra en algunos de sus pasajes gracias a unos escenarios bellamente creados que te absorben con pasmosa facilidad. A destacar los árboles por los que se filtra la luz, el diseño de los pueblos con sus casas y mansiones, el cambio que sufre todo el entorno cuando se pasa de día a noche o a la inversa y la mayoría de las animaciones de todos los personajes, ya sean humanos, trolls de las cavernas o muertos vivientes, entre muchos otros. También pueden destacarse los efectos de luz cuando el héroe utiliza alguna de las magias disponibles, especialmente la que ralentiza el tiempo al más puro estilo *Matrix*. Por otro lado, las secuencias de vídeo que hay repartidas a lo largo de la aventura no están ni mucho menos a la altura del resto del apartado gráfico. Son simples, poco definidas y con animaciones demasiado torpes para un título de estas características. Una pequeña decepción que se solventa rápidamente al contemplar las posibilidades que ofrece la obra de Molyneux.

Fable es, por encima de todo, un mundo con vida propia en el que tenemos la oportunidad de sumergirnos gozando de







> A lo largo de tu aventura te vestirás de distintas formas según la personalidad que tengas y la impresión que quieras causar en la gente. Incluso podrás vestirte de mujer si tu lado femenino está muy acentuado.



> La aventura es más lineal de lo que nos gustaría, pero aún así, se puede respirar una libertad de acciones comparable a la imprescindible y asombrosa saga de **Grand Theft Auto** <

privilegios y poderes que nunca tendremos en el mundo real. Sí, hay un argumento y la aventura es más lineal de lo que nos gustaría, pero aún así, se puede respirar una libertad de acciones comparable a la que llevamos viviendo desde hace tiempo en la imprescindible y asombrosa saga de *Grand Theft Auto*. A decir verdad, los títulos de Rockstar Games y Lionhead Studios se parecen mucho en lo que a concepto y sistema de juego se refiere, pero *Fable* ofrece casi siempre la posibilidad de elegir entre hacer el bien o el mal. Ese es un dilema que despierta gran interés en Peter Molyneux ya que no es la primera vez que lo vemos en uno de sus juegos. Sin ir más lejos, la idea que se escondía bajo *Black & White* era más o menos la misma. ¿Será que quiere analizar a la humanidad sirviéndose de videojuegos? Sea cual sea la razón, estos conceptos funcionan de maravilla en obras del entretenimiento digital como es *Fable*. Eso es precisamente este título, una obra de pinceladas echas con pulso firme que dibujan un cuadro que, sin duda, se ve mejor desde cierta distancia. Alguna que otra pincelada irregular habrá, pero lo más importante es el mensaje que el cuadro transmite y para entender *Fable* hay que conocer primero la intención del artista que lo ha creado.

Otro aspecto del que hay que hablar sin falta es la inteligencia artificial de la que gozan todos los personajes no jugables que aparecen en el juego. Cada uno de ellos tiene vida propia y todos llevan a cabo alguna acción en todo momento, ya sea pasear, llevar cajas de un lado a otro o emborracharse en las tabernas de los poblados. Incluso cuando se hace de noche, podrás ver como alguien va a encender las farolas de las calles. Curioso e impresionante a la vez. Un paso adelante en la creación de juegos que muchos otros deberían seguir. Sin dejar el tema, debes tener en cuenta que todo lo que hagas en el mundo de *Fable* repercute en la opinión que la gente tiene sobre ti. Te verán como



> El elenco de enemigos a los que deberás enfrentarte es muy variado. Nuestros preferidos son los trolls, porque se están quietos y no dan demasiados problemas.



¿Casado o soltero?



> Al igual que en la vida real, en Fable tendrás la oportunidad de casarte con alguna de las chicas que viven en los pueblos. Si eres guapo, lo tendrás muy fácil, pero si no has cuidado de tu cuerpo como dios manda, las mujeres te ignorarán completamente o incluso llegarán a insultarte y a decirte que estropeas la belleza de las calles paseando tu careto por ellas. Igual que en la vida real, sí señor.







> Casi todo lo que hagas en el juego repercutirá en tu personaje. Sigue una dieta de carne cruda y tu cuerpo aumentará de tamaño, trata a la gente con desprecio y todos te temerán, tatúate la cara y las chicas se apartarán de ti... Todo depende del camino que quieras seguir en la vida.









a un héroe al que ovacionar o como a un malvado asesino al que temer. Si eres bueno y guapo (tu aspecto físico cambiará notablemente a lo largo de la aventura), te será fácil encontrar a una chica que quiera casarse contigo. Si por el contrario vas con el cuerpo completamente tatuado y tu peinado no está a la última, lo tienes negro para encontrar novia y que la gente te admire.

Respecto a la jugabilidad y a la diversión que ofrece el juego, el asunto parece estar bastante equilibrado. Hay una gran cantidad de combates, quizás demasiados, pero como el sistema de control en las refriegas funciona de manera notable, no hay problema a la vista. Quizás echamos en falta algunos acertijos que nos estrujen un poco las neuronas o más fases de exploración pura y dura en la que no siempre sea avanzar en línea recta hasta el próximo punto u objetivo.

Fable es un gran título con infinidad de virtudes y muy pocos defectos. Proporciona diversión y nos permite disfrutar de un mundo sólido y construido con cariño y devoción. El poder elegir entre hacer el bien o el mal en casi todas las situaciones le añade el toque de gracia a un juego que quizás levantó demasiadas expectativas antes de tiempo. ■

valoración

Peter Molyneux no ha cumplido con todo lo prometido y la verdad es que nos da igual. Su juego es una obra magnífica, llena de detalles inolvidables y con un nivel de originalidad e innovación que ya quisieran muchos otros.

8 sobre **10**

sistema: **xbox, ps2, pc** | desarrollador: **bugbear entertainment** | distribuidor: **virgin play** | dispnible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.virginplay.es**

FlatOut

Que no quede nada entero





> *FlatOut* es un título de conducción, eso lo sabemos todos. Pero los chicos de Bugbear Entertainment han introducido algunos elementos y tanto macabros y perversos, como el poder ver a los conductores de los vehículos saltar por los aires después de chocar con otro coche. No tendríamos que admitirlo, pero nos encata el detalle...







NOS ENCANTA DESTRUIR cosas, es algo inherente en la especie humana. Solo hay que ver el telediario cualquier día de la semana para darse cuenta de esta característica tan peculiar que nos domina. Y en los videojuegos, tres cuartos de lo mismo. Si un título incluye destrucción despierta interés *ipso facto*. *FlatOut* es un arcade de conducción al más puro estilo de los primeros *Destruction Derby* –los programados por Reflections- y eso significa que hay que correr para llegar el primero y *machacar* a los contrincantes, o a sus coches, mejor dicho.

La competición en este género es por ahora muy dura, especialmente desde el lanzamiento de *Burnout 3 Takedown*, un título impresionante e imprescindible. Pero *FlatOut* tiene sus virtudes y también defectos, como no. La velocidad a la que todo se mueve es mucho menor que en el título de Criterion, pero también hay más coches en pista y las carreras son en circuitos cerrados. La mayor parte de los elementos que ves en la pista son destructibles y, aunque a simple vista pueda parecer un elemento gráfico más, se convierte en un aspecto que altera en gran medida la jugabilidad del título. Nos explicamos. Si chocas contra una valla, un barril de agua o una pared de neumáticos, los elementos que se desprendan del choque podrán colisionar con otros coches o se quedarán en la pista. De este modo, cuando lleves a cabo la siguiente vuelta, el escenario habrá cambiado y deberás tener cuidado de no caer en tu propia trampa. Algo parecido sucede con *Crash n Burn* –review en este mismo número de la revista. No hay nada más molesto que ver cómo los objetos desaparecen por arte de magia. Por suerte, eso no sucede en *FlatOut* y la jugabilidad se resiente para bien.

> Si chocas contra una valla o una pared de neumáticos, los elementos que se desprendan se quedarán en la pista <

Por lo que respecta a cifras, el título incluye alrededor de 16 vehículos totalmente destructibles, más de 3000 elementos en cada pista con los que colisionar y 45 pistas en 5 entornos diferentes. Por supuesto, también hay posibilidad de jugar online y, hay algún que otro minijuego extra que si bien no son nada del otro mundo, sí son divertidos e interesantes. Si no tienes posibilidad de conectarte a la *red*, siempre puedes tirar del modo para dos jugadores a pantalla partida. No es lo mismo, pero menos da una bofetada, ¿no?

Lo peor de *FlatOut* es la sensación de que esto ya lo hemos visto antes. Pero eso nos pasa con casi todos los juegos que analizamos, así que tampoco debería ser tan grave. La sombra de *Destruction Derby* planea peligrosamente sobre el título de Bugbear y, aunque *FlatOut* tiene algunas virtudes interesantes, no consigue despuntar en ningún aspecto tal y como sí lo hace *Burnout 3*. ■

valoración

Un título interesante y divertido, aunque está lejos del frenetismo y la locura automovilística que proporciona *Burnout 3*. El título de Criterion no tiene competidor que le haga sombra.

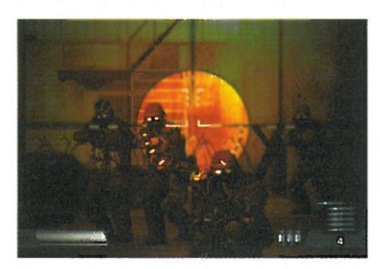
7 sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **guerrila** | distribuidor: **sony** | dispnible: **sí** | precio: **59,99 euros** | web: **www.playstation.es**

Killzone

La guerra del futuro según los chicos de Guerrilla





> El elenco de armas del que hace gala el juego es bastante extenso, pero lo han hecho fatal con el rifle de francotirador. Cuesta demasiado apuntar y cuando tienes al objetivo en el punto de mira, ya te han acribillado a balazos. Un fallo imperdonable que no debería estar en un juego de este calibre



> Al igual que sucede en otros títulos, la colaboración de tus compañeros de batalla será vital para el buen desarrollo de la aventura.





ESTÁ CLARO QUE ha habido un antes y un después en el género de los shooters desde el lanzamiento de *Halo* y que la sombra del título de Bungie planea por encima de todos los títulos que intentan emular sus virtudes. Casi todos -por no decir todos- han fracasado en la misión de superar al rey del género y solo aquellos que han ofrecido algo diferente u original han conseguido la atención del público y, más importante, su favor y apoyo. Juegos como *Far Cry, Doom 3* o *Call of Duty* han liderado las listas de ventas y han recibido buenas críticas por méritos propios y por innovar en el género. ¿Y qué pasa con la obra de Guerrilla, *Killzone*? ¿Supera a *Halo* y cumple con todo lo prometido? Pues no.

Killzone es un muy buen shooter subjetivo. De eso no hay duda, pero de aquí a superar *Halo* o *Halo 2* hay un largo camino. El nuevo título de Bungie no tiene, por ahora, rival alguno que se le pueda acercar en lo que a calidad, jugabilidad y diversión se refiere. Pero eso no significa que el resto de juegos sean basura o no merezcan nuestra atención. Nada más lejos de la realidad. *Killzone* es un título que te absorbe en su atmósfera gracias a un buen guión, que se deja jugar con facilidad gracias a un buen sistema de control y que, en definitiva, es divertido, algo totalmente indispensable en cualquier título que se precie.

> El **motor gráfico** es bastante sorprendente, aunque no exento de algunos **fallos** que no deberían **estar** de ninguna manera <

La historia de *Killzone* gira entorno a un conflicto entre dos bandos que bien podría estar inspirado perfectamente en la mayoría de guerras que hemos vivido en el mundo real en los últimos años. Tú formas parte del grupo llamado Comandos ISA y, tu objetivo es eliminar o derrotar a la facción militar separatista de nombre Helghast. Al igual que en *Halo*, *Killzone* mezcla lo militar con la ciencia ficción y el resultado es un buen batido de acción y aventuras salpicado con un motor gráfico bastante sorprendente, aunque no exento de algunos fallos que no deberían estar. Por ejemplo, nos parece increíble que el personaje que controlamos (hay cuatro diferentes) tropiece con algunos objetos esparcidos por la calle o que un simple montoncito en el escenario nos impida avanzar.

A pesar de no ser un shooter de pasillo como *Doom 3*, *Killzone* no dispone de escenarios enormes por los que podamos deambular con auténtica libertad. Siempre tenemos un camino que seguir y no hay manera alguna de alejarnos demasiado de la acción. Aunque los chicos de Guerrilla han conseguido crear algunos niveles de gran belleza y la sensación de estar inmersos en una guerra de proporciones épicas está muy bien conseguido. Puedes sentir el peligro constantemente y sabes que cualquier error se paga muy caro si no te andas con cuidado. Pero como es de









> A pesar de no ser un shooter de pasillo como Doom 3, Killzone no dispone de escenarios enormes por los que podamos deambular con auténtica libertad <

suponer, dispones de un gran arsenal para hacer frente a cualquier amenaza que se te plantee. Entre armas de fuego, granadas, y armas de fuego secundario, podrás utilizar hasta un total de 27. No está nada mal. El francotirador no falta, no te apures, aunque no nos gusta el sistema que han utilizado para recrearlo. ¿Por qué las compañías desarrolladoras se empeñan en complicar el funcionamiento de este arma tan impresionante? Con lo divertido que es apuntar a la distancia y dar en el clave con un solo disparo. Pues no, tienen que estropearlo e inventarse un sistema complicado e injugable para que no podamos disfrutarlo. Muy mal hecho, ya que gran parte de la diversión se va al traste si el francotirador no funciona bien en este tipo de juegos.

Uno de los mayores atractivos que ofrece el juego es la posibilidad de jugar online. Hasta un total de 12 personas pueden matarse los unos a los otros en escenarios la mar de interesantes y, también hay comunicación por voz, para poder felicitar a tus compañeros o regañarles si no cumplen con su deber.

Killzone es un buen shooter subjetivo que hará las delicias de los usuarios de PlayStation 2, especialmente a los que dispongan de adaptador de red y conexión de banda ancha. Pero está lejos de ser el *Halo Killer* que muchos esperan. El título de Bungie sigue estando a años luz de cualquier competidor. ■



valoración

Junto con *Call of Duty*, *Killzone* será probablemente uno de los mejores shooters que pasen por los circuitos de PS2. Buena acción y muy buen apartado visual, aunque con fallos imperdonables.

7 sobre 10

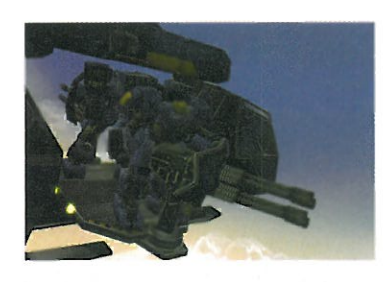


> La secuencia de presentación del título tiene una gran calidad y, a lo largo de la aventura disfrutamos de muy buenas secuencia de vídeo generadas por ordenador o por el mismo motor del juego. Una buena mezcla aderezada con una buena historia.

sistema: pc | desarrollador: irrational games/sierra | distribuidor: vivendi universal games | dispnible: sí | precio: 59,99 euros | web: www.tribesvengeance.com

Tribes: Vengeance

Cuando los shooters se convierten en arte





> Uno de los aspectos más interesantes del juego es la enorme flota de vehículos que puedes pilotar. Aunque si dominas los jetpacks, puedes llegar a cruzar el escenario entero en cuestión de segundos.

> Se han introducido algunos elementos estratégicos que aumentan la jugabilidad <

EL JUEGO QUE nos ocupa en esta página no es un shooter cualquiera. Su primera entrega, que ya hace algún tiempo que apareció en el mercado, fue toda una revolución. La inclusión de jetpacks, vehículos, enormes mapas y la posibilidad de jugar con equipos en los escenarios multijugador lo convirtieron en todo un éxito de ventas y crítica. Su secuela, *Tribes 2*, no estaba a la altura de las circunstancias, pero sin duda se ha vuelto al buen camino con *Tribes: Vengeance*, una locura multijugador aderezada con un más que correcto modo para un solo jugador.

El título de Irrational Games se divide en dos partes muy diferenciadas: las partidas del modo campaña y las partidas online y multijugador. Por lo que respecta al primer modo, no esperes encontrar nada que no hayas visto antes ya en otros juegos del mismo género. Buenas secuencias de vídeo, un guión correcto, misiones que requieren de ti llevar a cabo varios objetivos y escenarios enormes por los que deambular mientras destrozas todo lo que se te pone por delante. La historia de *Vengeance* gira entorno a dos generaciones de princesas imperiales, Victoria y su hija Julia. Controlas a varios personajes a lo largo de la historia y, a diferencia de otros títulos, el argumento te traslada en el tiempo y vivirás momentos del presente así como acontecimientos del pasado. Quizás la línea argumenta sea un poco tópica y no existan demasiados giros inesperados, pero eso no evita que te sientas interesado y quieras descubrir toda la historia, hasta el final. Aunque si dispones de conexión de banda ancha a Internet, probablemente querrás lanzarte directamente al modo multijugador online, una auténtica maravilla que funciona a la perfección.

Sí, es muy divertido tirarse a un escenario y empezar a matar a todos tus enemigos, pero *Tribes: Vengeance* ofrece mucho más que todo eso. Para empezar, según el tipo de partida, la cooperación con tus compañeros será vital para conseguir el objetivo del equipo, ya sea capturar la bandera o cualquier otra cosa. Además, se han introducido algunos elementos estratégicos que no hacen otra cosa que aumentar la jugabilidad. Por ejemplo, puedes destruir los generadores de energía del enemigo para que toda su maquinaria quede inutilizada. De este modo, no podrán utilizar los vehículos ni equiparse debidamente. Por supuesto, también están los jetpacks, gracias a los cuales podrás atravesar los grandiosos escenarios en un periquete, si eres lo suficientemente bueno.

El apartado visual está muy logrado y el sonido es el habitual en un juego de estas características. Si te gusta la diversión online y todos los shooters te parecen iguales, hazte con *Tribes: Vengeance*, te encantará. ■



> El modo campaña no está mal, pero donde se desata la locura es en el multijugador online.







valoración

***Halo 2* es el rey de los shooters. *Half-Life 2* es el emperador del género y, *Tribes: Vengeance* sería como el príncipe que ha aprendido de los mejores y se ha superado en todo. Excelente título.**

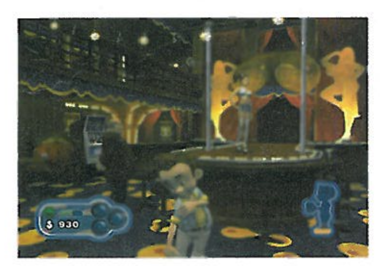
8 sobre **10**

sistema: **xbox, ps2, pc** | desarrollador: **high voltage entertainment** | distribuidor: **vivendi universal games** | dispnible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.who-is-larry.com**

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

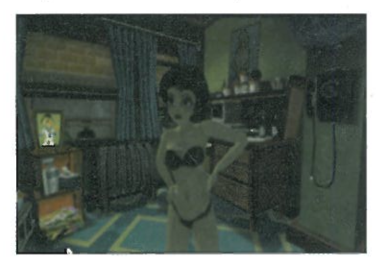
Hay que tener un buen par de cojones para hacer un juego así





> Es muy probable que algunas personas no le encuentren la gracia a esta aventura. Incluso es posible que lo encuentren un juego de mal gusto. Por nuestra parte nos encanta que por fin algunas compañías se lancen a crear juegos para un público adulto y con un gran contenido sexual. ¿Tendremos mal gusto porque nos gusta *Larry*? Qué va... Simplemente somos adultos, o eso dicen.







LOS JUGADORES QUE decidan adentrarse en el mundo de Larry deben cumplir ciertas normas. Para disfrutar plenamente de *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* tienes que ser adulto, universitario –o exuniversitario- y debes conocer algo de la jerga que se utiliza en el mundo del sexo. Está claro que a todos nos puede arrancar una carcajada este personaje simpático y cabezón, pero si cumples las tres normas antes citadas, *Larry* puede convertirse en algo con lo que has estado soñando durante años.

Estamos ante una aventura en tercera persona en la que el objetivo principal es llevarte al huerto a cuántas más mujeres mejor. ¿Cómo conseguirlo? Pues igual que harías en la vida real: miente, emborráchalas, invítalas a bailar, juega al duro con ellas y consigue, al final, que vengan a tu habitación para pegarte un revolcón de los buenos con ellas. ¿Escenas de sexo? Pues sí las hay, aunque no esperes ver nada pornográfico, los videojuegos todavía no han llegado a esa etapa, pero todo se andará. Lo que si te ofrece *Larry* es un humor corrosivo y con mucha mala leche, diálogos llenos de tacos, escenas que parecen sacadas de una película de Russ Meyer y mujeres de todo tipo que consiguen levantarte la *moral* en todo momento.

El sistema de juego es la mar de simple. Explora el mundo de Larry, habla con los personajes y diviértete con la multitud de minijuegos para conseguir tus objetivos. Cualquier cosa puede pasar, siempre y cuando tenga que ver con sexo, chicas, borracheras y demás cosas que suelen pasar en las universidades. ¿Estudiar? No hay tiempo para eso aquí.

Pero lo que nos ha sorprendido y nos ha encantado es el ambiente que se respira en el juego. ¿Viste la película *American Pie*? ¿Te acuerdas de la escena del pastel o de cuando la chica de *Buffy Cazavampiros* le dice al protagonista que una vez se metió una flauta en el coño? Pues algo parecido es *Larry*. Frases como "vete a tomar por el culo" o "tus tetas son una desventaja natural" son el pan de cada día en un mundo lleno de referencias increíbles al sexo. ¿Sabes lo que es un *Bukkake*? Entonces eres demasiado joven y no entenderás la referencia de la fuente que hay en el exterior de la universidad, aunque la imagen habla por si sola. No obstante, una de las imágenes que más nos ha impactado fue cuando vimos a una chica recatada follándose a un oso de peluche con un consolador enorme incorporado. ¡Por dios! Este juego es un sueño hecho realidad.

Si entiendes el sexo como algo normal y quieres reírte como un poseso, no te pierdas el nuevo *Larry*. Además, un juego que empieza con el *Girls, Girls, Girls* de Motley Crue no puede traer nada malo. ■

> Siempre **impacta** ver a una **chica** recatada **follándose** a un oso de **peluche** con un consolador **enorme** incorporado <

valoración

Algunos lo adorarán, otros pensarán que es un juego vulgar. Si eres una persona normal y no tienes prejuicios absurdos y estúpidos, te lo pasarás de muerte con Larry.

8 sobre **10**

sistema: **xbox** | desarrollador: **am2/sumo digital** | distribuidor: **atari** | dispnible: **sí** | precio: **59,99 euros** | web: **www.atari.com**

OutRun 2

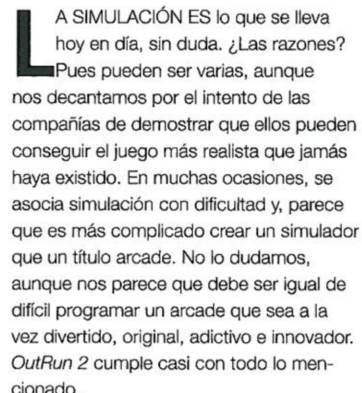
De cuando se inventó la palabra arcade





> El nuevo título de Sega es un arcade con todas las de la ley y, eso se nota en todos y cada uno de sus aspectos. El sistema de control es simple y directo, los modos de juego apuestan por la diversión sin complicaciones absurdas y, todo está envuelto de un aura que recuerda a viejos y clásicos arcades de toda la vida.





LA SIMULACIÓN ES lo que se lleva hoy en día, sin duda. ¿Las razones? Pues pueden ser varias, aunque nos decantamos por el intento de las compañías de demostrar que ellos pueden conseguir el juego más realista que jamás haya existido. En muchas ocasiones, se asocia simulación con dificultad y, parece que es más complicado crear un simulador que un título arcade. No lo dudamos, aunque nos parece que debe ser igual de difícil programar un arcade que sea a la vez divertido, original, adictivo e innovador. *OutRun 2* cumple casi con todo lo mencionado.

Han pasado ya 17 años desde el lanzamiento del *OutRun* original, el que estaba en los salones recreativos y con el que muchos de nosotros lapidábamos todos nuestros ahorros. Ha habido conversiones posteriores a consolas, por supuesto, pero ninguna consiguió captar la esencia de la máquina original. Conducir un Ferrari surcando carreteras interminables al lado de una rubia a la que no paraba de movérsele el pelo era un auténtico placer. Sega ya demostró hace muchos años que sabía lo que hacía y, ha vuelto a demostrarlo con la segunda parte de uno de sus títulos más clásicos.

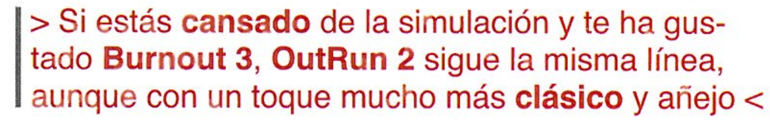
OutRun 2, que de momento solo saldrá para Xbox, recupera todos los elementos del original, ofrece gráficos a la altura de las circumstancias y es tan adictivo como cualquier otro juego de la compañía nipona creadora de Sonic. El sistema de control es de la vieja escuela, por supuesto. Eso significa que es un juego arcade, no esperes realismo en el comportamiento de los coches. ¿Te ha gustado *Burnout 3 Takedown*? Pues ya sabes lo que te espera en *OutRun 2*, aunque sin tanta colisión y tanto despilfarro visual como en el juego de Criterion.



> ¿A quién no le gusta un Ferrari rojo?

Uno de los mejores aspectos de este gran juego de conducción es su simpleza. En casi todos los modos de juego, solo deberás preocuparte de acelerar, frenar cuando lo creas conveniente y derrapar en las curvas más peligrosas para no perder velocidad. Incluso si eres de los que gustan los cambios manuales, solo tendrás que subir o bajar de marcha. Nos





> Si estás **cansado** de la simulación y te ha gustado **Burnout 3**, **OutRun 2** sigue la misma línea, aunque con un toque mucho más **clásico** y añejo <



> Aunque el modo multijugador online es una auténtica delicia, es una lástima que no haya la posibilidad de jugar con un amigo a pantalla partida y offline. Imperdonable.

parece estupendo. Va directo a la diversión y se olvida de cualquier complicación que pudiera empeñar los ratos de puro entretenimiento que ofrece esta obra. Está claro que los coches no sufren ningún tipo de daño visible. Si chocas o te sales de la carretera, pierdes velocidad, pero aunque le des tres vueltas de campana a tu auto, este quedará en la posición correcta otra vez y no tendrá ningún rasguño. Listo para continuar corriendo como una liebre.

Hay tres modos principales de juego en *OutRun 2*: Arcade, Challenge y, por supuesto, Xbox Live. Si has jugado alguna vez con el título original, ya puedes hacerte una idea de lo que te espera en el modo Arcade: competiciones a contrarreloj en la que debes llegar a los puntos de control antes de que se agote el tiempo de cada tramo. Dentro del modo Arcade también hay otras variantes, como la que te exige llevar a cabo determinadas acrobacias con el coche –derrapar y cosas por el estilo- cuando tu *chica* te lo pida. Por lo que respecta al modo Challenge, este es sin duda el más completo. 101 misiones diferentes repartidas entre 15 escenarios. La variedad entre misiones también es notable: carreras contra la máquina y otras competiciones mucho menos habituales, como esquivar conos y cosas parecidas.

Si eres un afortunado suscrito al servicio Xbox Live, la verdad es que *OutRun 2* es un buen título para el modo de juego online. Puedes organizar carreras de hasta ocho jugadores y puedes marcar el tipo de normas habituales en este tipo de juegos: limitar los coches, establecer la ruta a seguir y otros aspectos. El único aspecto negativo del modo multijugador es que no hay posibilidad de pantalla partida para dos jugadores offline. Una verdadera lástima ya que no todo el mundo dispone de Xbox Live. Pero no por eso el juego deja de ser una maravilla en lo que a jugabilidad se refiere.

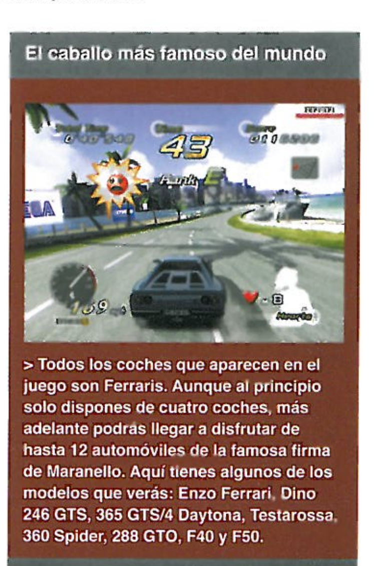
Si estás cansado de tanta simulación y te ha encantado *Burnout 3*, *OutRun 2* sigue la misma línea, aunque con un toque mucho más clásico y añejo. Sega ha dado en el clavo y han llevado a cabo una versión doméstica estupenda de la máquina arcade. ■

valoración

Los buenos simuladores de conducción son auténticas proezas de la programación, pero crear un título que sea divertido, simple y adictivo es aún más complicado y valorado por The Game.Mag.

8 sobre 10

El caballo más famoso del mundo



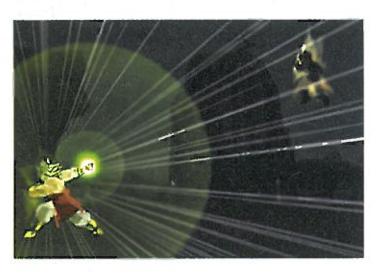
> Todos los coches que aparecen en el juego son Ferraris. Aunque al principio solo dispones de cuatro coches, más adelante podrás llegar a disfrutar de hasta 12 automóviles de la famosa firma de Maranello. Aquí tienes algunos de los modelos que verás: Enzo Ferrari, Dino 246 GTS, 365 GTS/4 Daytona, Testarossa, 360 Spider, 288 GTO, F40 y F50.

sistema: **ps2** | desarrollador: **dimps** | distribuidor: **atari** | dispnible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.atari.com**

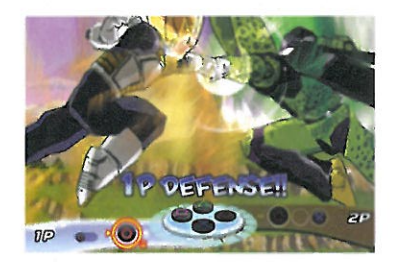
Dragon Ball Z: Budokai 3

A la tercera, ¿va la vencida?





> Que el tono negativo de este análisis no te lleve a engaño. **Budokai 3** es el mejor de la serie <





NO LE ACABAN de pillar el truco los chicos de Dimps a esto de llevar a los 128 bits las aventuras de Goku y compañía. El primer *Budokai* presentaba un gran aspecto y se vendió como churros entre los miles de fans de la serie (en parte gracias a la ausencia de un juego de DragonBall decente hasta la fecha), pero el modo historia resultaba demasiado lineal y los combates no eran lo que se dice particularmente exigentes con las habilidades del jugador. El segundo, aparecido el año pasado, añadió un acertado cell shading a los modelos poligonales y suprimió las repetitivas animaciones del modo historia, pero a cambio introdujo un extraño tablero por turnos que se cargaba de un plumazo el dinamismo y la personalidad del manga original. Y el tercero, que ahora nos ocupa, vuelve a mejorar el apartado gráfico y a reinventar el complicado modo historia, pero desgraciadamente se sigue quedando a un paso de convertirse en el juego de DragonBall definitivo.

Dimps se ha deshecho del tablero de *Budokai 2* para ofrecernos un entorno 3D y una completa libertad de movimientos por la Tierra y por Namek. El problema es que esta libertad de movimientos se reduce a unos mapas tan pequeños y vacíos que pronto te verás haciendo «barridos» rutinarios y sistemáticos en lugar de vagar por ahí sin rumbo fijo buscando las bolas del dragón, las cápsulas de habilidades o el dinero para comprarlas, y al poco rato acabarás yendo directamente a los puntos que se marcan en el mapa y que conducen la trama de la serie original. La idea no está mal, y desde luego se agradece el esfuerzo de los diseñadores por seguir buscando la fórmula mágica de un modo historia que se resiste a cuajar; pero cuando lo juegues por séptima vez en busca de personajes y situaciones ocultas te darán ganas de mandar la libertad de movimientos a tomar por saco…

Otro tanto sucede con los combates. Hay un estado nuevo de invencibilidad temporal que añade cierta variedad a las peleas, hasta ahora demasiado dependientes del constante ir y venir de combos simples tipo «Puñetazo, Puñetazo, Puñetazo, Puñetazo, Especial»; pero también se ha añadido un factor completamente aleatorio en las series de golpes que no tiene mucho sentido -un minijuego de acertar el botón que convierte muchas veces el resultado de los combates en una especie de lotería-, y se ha incluido un movimiento de teletransportación instantánea que en manos de la CPU puede llevarte a arrojar la consola por la ventana entre la desesperación y la impotencia de ver cómo la muy sinvergüenza no se traga ni uno sólo de tus combos. Por no hablar de la reiteración de secuencias de magias Ki, espectaculares al principio pero excesivamente largas y cargantes en cuanto llevas un par de partidas…



> Técnicamente hablando, DBZ Budokai 3 es una maravilla. Nos extraña que nadie se dé cuenta de su potencial y sigan sin utilizar el motor 3D de Dimps para los capítulos de televisión…



Que el tono negativo de este análisis no te lleve a engaño. *Budokai 3* es sin duda el mejor de la serie, y por extensión el mejor juego de DragonBall que hemos visto nunca. Precisamente por eso somos tan exigentes con él, porque queremos que siga mejorando -no sólo cambiando- tanto en sus aspectos técnicos como jugables. Y los jugables de esta tercera entrega sólo han mejorado parcialmente. ■

valoración

Una pena que Dimps no demuestre la misma maestría en el sistema de juego que la que exhibe sobre el hardware de PS2 a la hora de tridimensionalizar el universo de Toriyama.

7 sobre **10**

sistema: ps2 | desarrollador: thq | distribuidor: proein | dispnible: sí | precio: 59,95 euros | web: www.thq.com

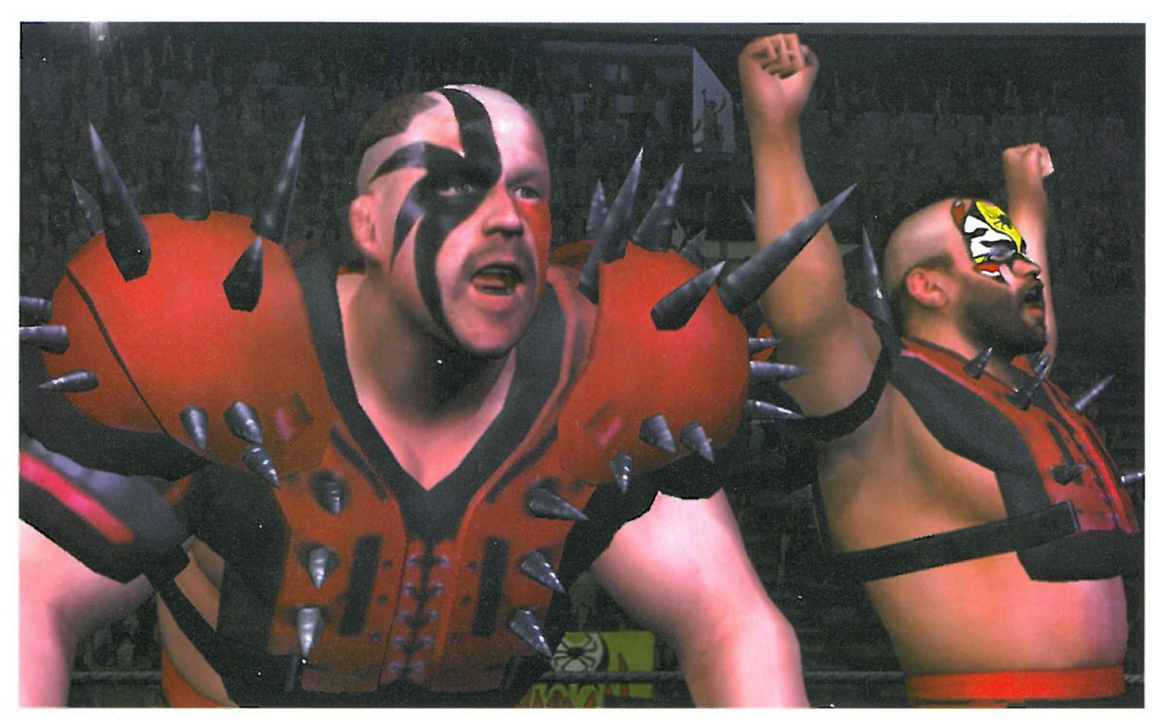
WWE Smackdown! Vs Raw

Un juego muy, pero que muy americano

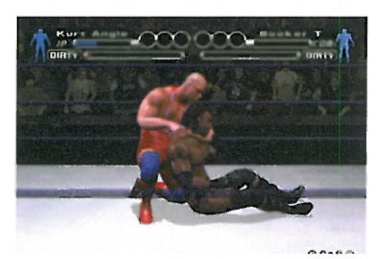




> Después de ver un buen número de combates reales de lucha libre llegamos a la conclusión de que se trataba de un deporte de lo más gay: tíos súper cachas, sudorosos, tocándose los unos a los otros sin parar y chillándose como niñas... Pero un día entraron a participar las mujeres y la cosa cambió. Desde entonces, nos encanta la luca libre.







PODEMOS ACEPTAR QUE a los *yankees* les guste más el fútbol americano que el fútbol que conocemos nosotros. Incluso llegamos a entender que se apasionen con el béisbol, la NBA y las carreras Nascar e Indy. ¿Pero que prefieran los combates de lucha libre a las carreras de rallies o Formula 1? Eso es imperdonable. Además, la lucha libre es como una especie de culebrón ataviado de tíos súper cachas, sudorosos y que solo saben vestirse con calzoncillos apretados. ¿Qué gracia tiene eso? Bueno, un poco sí tiene, a nosotros también nos enganchó en la época de Hulk Hogan y el Último Guerrero, y aunque sabíamos que todo era un montaje enorme, tuvimos que ver ese combate inolvidable.

WWE SmackDown! Vs Raw es la nueva entrega de una franquicia que no falla en su cita anual, al más puro estilo *FIFA*. Aunque ha habido altibajos en esta serie, algunas de sus entregas han gozado de un gran éxito gracias a una buena jugabilidad y a un gran apartado visual. El mejor de la saga hasta ahora ha sido, sin duda, *WWE SmackDown! Here Comes the Pain*. ¿Supera esta entrega a la anterior? Sí.

Los cambios más destacables pueden apreciarse en la jugabilidad general del título. Si en anteriores ocasiones ya se había intentado captar la magia y toda la tontería de los combates reales, en esta ocasión se ha conseguido de manera sorprendente. Intenta no distraerte con elementos externos y creerás estar de verdad en un pabellón infestado de gente que te chilla para que le atices la cabeza de tu adversario con una silla. Es todo comedia, por favor, que no cunda el pánico entre las asociaciones de padres.

Con respecto al apartado visual, tú mismo puedes echarle un vistazo a las capturas que acompañan este texto. Míralas e imagina animaciones fluidas y suaves como el culito de un niño pequeño. Sí, a veces los personajes siguen pareciendo un poco de cartón, y aunque no alcanza las animaciones soberbias de sagas como *Virtua Fighter*, *Tekken* o *Dead or Alive*, convence de forma natural.

Hay modos de juego a tutiplén y la posibilidad de crear tu propio personaje tiene todas las opciones y configuraciones que puedas llegar a imaginar. *SmackDown! Vs Raw* es un título divertido, aunque se nos antoja que solo los seguidores de la lucha libre real van a disfrutarlo plenamente. ■

> Los cambios más destacables pueden apreciarse en la jugabilidad general del título <



valoración

Es un tipo de deporte que no goza de mucha popularidad ahora mismo en nuestro país, pero eso no significa que el juego en sí sea aburrido o soso. Todo lo contrario.

7 sobre **10**

sistema: **ps2, xbox** | desarrollador: **climax studios limited** | distribuidor: **proein** | dispnible: **3 diciembre 2004** | precio: **39,99 euros** | web: **www.proein.com**

Crash n Burn

Que bien huele la goma quemada





> El género de la conducción está totalmente saturado. No obstante, el título de Climax se las apaña para ofrecer buena diversión y algunas novedades interesantes, como el hecho de que los destrozos que causamos con nuestro vehículo alteran el circuito.





A DIFERENCIA DE otros géneros, el de la conducción ofrece una variedad que ya quisieran para sí muchos otros. Cualquier tipo de competición automovilística es susceptible de ser trasladada a los circuitos de las consolas y así lo demuestran mes tras mes todas las compañías. Aunque lo mejor es cuando una desarrolladora decide saltarse las reglas e incluye novedades y características que solo pueden disfrutarse en un videojuego. Recientemente, *Criterion* y *EA* nos deslumbraron con el magnífico *Burnout 3* y ahora, Climax Studios quiere mostrarnos que por las venas de esta compañía también corren litros de sangre. *Crash 'N' Burn* es su apuesta.

El título de Climas nos recuerda gratamente al ya clásico *Destruction Derby* (el de Reflections, por supuesto), ya que en él se dan cita competiciones brutales de conducción arcade en las que los accidentes se suceden uno tras otro de forma espectacular y ruidosa. Puedes elegir el coche que más te guste y, por supuesto, puedes pintarlo y personalizarlo a tu antojo. Para ello puedes utilizar piezas nuevas o viejas que encontrarás en desguaces y lugares parecidos. Entonces, te metes en una carrera en las ciudades de Miami, San Francisco, Los Angeles o Nueva York. Claro está, el objetivo principal es llegar el primero a la línea de meta al final de la carrera, pero también puedes dedicar algo de tu empeño en destrozar los coches rivales e intentar sacarlos de la pista. Y es aquí donde el juego se pone interesante de verdad, ya que las partes destrozadas de los vehículos se quedan en el circuito y alteran el escenario (igual que lo visto en *FlatOut*). Puedes chocar contra los parachoques de otros vehículos, verte rodeado por el fuego de un coche al que el motor le ha estallado o, simplemente, estrellarte con algún incauto que no consigue arrancar el motor de su deportivo. Los peligros son mayores a medida que avanza la carrera y en más de una ocasión debes alterar la estrategia a seguir si quieres alzarte vencedor.

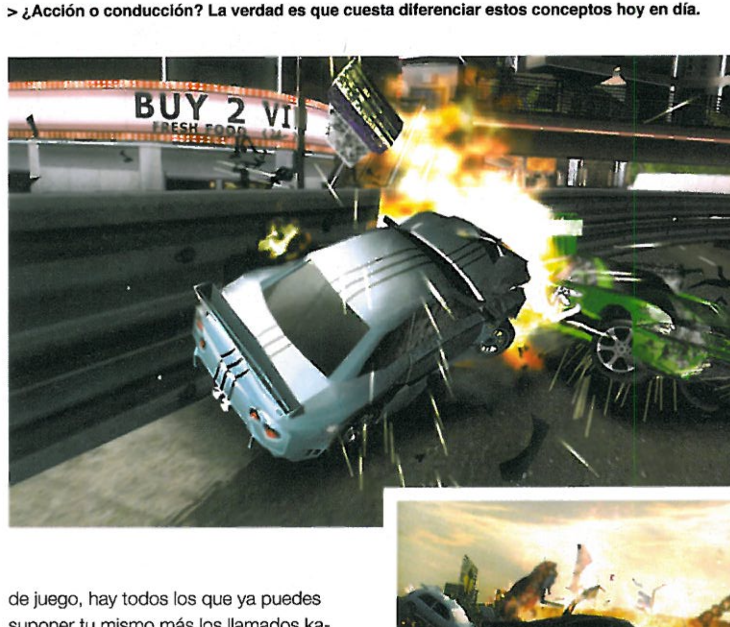
Por lo que respecta a los modos de juego, hay todos los que ya puedes suponer tu mismo más los llamados kamikaze, persecución bomba, todos contra uno, solo puede quedar uno y asesinato. Los nombres son bastante sugerentes y poca explicación necesitan, ¿verdad?

El aspecto visual no resulta muy impresionante si lo comparamos con otros títulos del mercado, pero el control de los coches no está nada mal y los efectos gráficos son interesantes. ■

> Los peligros son mayores a medida que avanza la carrera y debes alterar la estrategia <



> ¿Acción o conducción? La verdad es que cuesta diferenciar estos conceptos hoy en día.



valoración

El sistema de control es aceptable, pero gráficamente se queda muy corto comparado con la joya que es *Burnout 3*. Al igual que *FlatOut*, *Crash N Burn* no alcanza ni de lejos al título de Criterion.

6 sobre **10**

sistema: **ps2, xbox** | desarrollador: **traveller's tales** | distribuidor: **vivendi universal games** | dispnible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.vugames-europe.com**

Crash Twinsanity

Locura multiplicada por dos





> Sin llegar a los extremos de otros juegos como *Jak 3* o *Ratchet & Clank 3* -que mezclan todos los géneros habidos y por haber-, *Crash Twinsanity* dispone de algunos niveles muy bien diseñados y de acciones y movimientos que harán las delicias de los verdaderos aficionados al género de las plataformas.







LA VENGANZA DE Cortex fue más una decepción que la continuación de una saga revolucionaria que se inició en PSone. Naughty Dog se bajó del carro y la desarrolladora Traveller's Tales se ocupó de continuar las aventuras de Crash y compañía. No empezaron con mal pie, pero tampoco siguieron la buena estela de los títulos anteriores. Como no podían volver a equivocarse, el equipo de desarrollo ha introducido algunas novedades bastante interesantes en la nueva aventura de Crash, de nombre *Crash Twinsanity*.

Para empezar, y a diferencia de lo que ocurre en la mayoría de los juegos de plataformas, Crash y su archienemigo, el Dr. Neo Cortex, tendrán que unir sus fuerzas en esta nueva entrega. ¿Y eso por qué? Pues la razón es simple. Hay un enemigo que amenaza a ambos personajes y éstos deberán luchar codo con codo para hacer frente al nuevo peligro que amenaza con destruir sus vidas y todo lo que les rodea. Típico, sí, pero también hay un poco de originalidad, ¿no? Sea como sea, *Twinsanity* permanece fiel a sus raíces y vuelve a ofrecer diversión aderezada con un poco de *locura* plataformera y con todos los elementos que suelen conformar este género.

Quizás inspirados por otros juegos como *Ratchet & Clank*, *Jak & Daxter* o incluso *Banjo-Kazooie*, los chicos de Traveller's Tales han intentado incluir en la saga de *Crash* un poco de compañerismo, aunque sea juntando al bueno y al malo de la película. Los movimientos que podrán llevar a cabo estos dos personajes son muy divertidos y, los enemigos contra los que debemos enfrentarnos son un poco torpes, pero no resultan frustrantes en ningún momento, algo que sí sucede en otros títulos.

Aunque hay que tener en cuenta que el último juego de *Crash* ya tiene unos tres años de antigüedad, *Twinsanity* es sin duda la entrega que mejor aspecto visual presenta. Hay algunas ralentizaciones en el framerate (especialmente en la versión para PS2), pero sin llegar al extremo de estropear la experiencia general de juego. Especial mención merecen los escenarios, detallados hasta la saciedad y llenos de pequeños toques que aumentan la belleza de todos y cada uno de los rincones que visitamos. Los efectos de partículas están muy logrados y, las animaciones, tal y como es habitual en Crash, son impresionantes.

Crash Twinsanity no revoluciona el género, pero tampoco lo maltrata con experimentos raros o intentos de mezclar un montón de géneros en uno solo. Es un título divertido y sincero, como debe ser. ■

> No revoluciona el género, pero tampoco lo maltrata con experimentos raros o intentos de mezclar un montón de géneros en uno solo <

valoración

Nos alegra ver que Crash ha regresado y que está en buena forma. Su última aventura no cumplió con las expectativas, pero *Twinsanity* tiene algunos elementos muy originales, aunque no revolucionarios.

7 sobre **10**

sistema: **pc** | desarrollador: **sega** | distribuidor: **atari** | dispnible: **sí** | precio: **29,99 euros** | web: **www.atari.com**

Football Manager 2005

Utiliza la matería gris, aunque sea por amor al fútbol





Todos los que deben estar



¿Qué sería un juego como este sin una buena licencia? Muy poca cosa, la verdad. Se perdería la mayor parte del encanto del título y poco interés despertaría entre los usuarios más exigentes y enamorados del género. *Football Manager 2005* cuenta con los nombres, logos y equipos oficiales de las ligas más importantes del mundo. Entre ellas está la española, faltaría más y el nombre de jugadores totales asciende a unos miles, varios para ser más exactos. ¿Tienes buena memoria para los nombres?

EL FÚTBOL ES un deporte tan maravilloso que, al igual que las carreras deportivas, permite tener juegos inspirados en él que pueden ser totalmente diferentes. Lo más habitual es que, si te gusta el deporte rey de nuestro país, te lances a por el último *FIFA* o la nueva entrega de *Pro Evolution Soccer*. Buena elección, sin duda, ambos juegos ofrecen lo mejor de sí y tienen un público fiel que no falla en ninguna de las citas. Pero hay otro tipo de público también. Algunos usuarios son más calculadores que hábiles con el mando y, aunque sepan manejar los botones o el teclado con soltura, a veces también les gusta pensar más de la cuenta y estrujarse un poco la materia gris. Si mezclas estas características con una pelota y 22 jugadores dentro de un campo, te salen títulos como *Football Manager 2005*.

FM 2005 es un juego de gestión futbolística, al más puro estilo *Manager de Liga* y clones de éste. Eso significa que se trata de un título especial, con todo lo bueno y lo malo que esto conlleva. Si te gusta la acción rápida, olvídate ya mismo de esta obra. Si por otro lado, te gusta pensar al tiempo que actúas, sigue leyendo y quizás descubras algo que te gustará hasta absorberte completamente.

Para empezar, un juego como *Football Manager 2005* debe incluir una buena base de datos que se deje gestionar con facilidad, eficacia y simplicidad. No hay problema al respecto. Sega ha firmado un acuerdo con la FIFPro y el número de clubes, logos, jugadores y equipos oficiales es tan extenso como puedas imaginar o desear. Encontrarás las ligas de Italia, Holanda, Estados Unidos –sí, también les ha dado para jugar al fútbol de verdad ahora- Portugal, Inglaterra y, por supuesto, España, la que más nos interesa si vamos a ser sinceros.

El sistema de juego es muy parecido al de otras sagas como *Manager de Liga*. Tú eres una especie de dios dentro del mundo del fútbol y debes encargarte de todo lo que concierne a tu club deportivo. Cualquier cosa que imagines, podrás controlarla desde tu sillón. ¿Verdad que a veces has criticado al presidente de tu club favorito por no fichar a cierto jugador o por mostrar una actitud nada acorde con la filosofía del equipo? Pues ahora tienes la posibilidad de hacer las cosas a tu manera y demostrar que tú si eres un buen presidente o administrador o gestor o lo que quieras llamarte.

> No es tan complicado, ya lo verás.

> Sí, sabemos que lo de pensar a veces cansa mucho, a nosotros nos pasa lo mismo. Pero cuando hay que hacer números y estrujar el cerebro un poco, ¿qué mejor que hacerlo con un juego?

Siempre y cuando las cosas vayan por el buen camino, pocos problemas tendrás con el resto de la junta directiva que conforma la entidad deportiva.

Si lo miramos fríamente, *FM 2005* no ofrece mucho que no hayamos visto en otros títulos del mismo género, pero sí que tiene algunos aspectos y características que si bien algunos las considerarán de moral dudosa, a nosotros nos han encantado y creemos que reflejan de forma muy fiel el ambiente que se vive estos días en los estadios de fútbol y en las relaciones entre equipos. Estamos hablando de la posibilidad de tirar del juego mental. ¿Perdone? Sí, *FM 2005* incluye una opción con la que podremos provocar, ensalzar o incluso reírnos de nuestros oponentes y de sus posibilidades de éxito. ¿Qué finalidad tienes esto? Pues está muy claro. Gracias a esta nueva característica, podemos minar la confianza del resto de equipos y fortalecer la sensación de seguridad entre nuestros propios jugadores. ¿Afecta esto a la jugabilidad del juego? La verdad es que sí. Si vamos a exigir realismo en un título como *Manager 2005*, pues hay que tirar la casa por la ventana e incluir cualquier cosa que vemos por la tele o leemos en los periódicos hoy en día. Aunque ten cuidado, quizás estas burlas o provocaciones se te giren en contra y te hagan más daño del que habías supuesto. Pero eso es algo que descubrirás y vivirás tú mismo.

Football Manager 2005 es un gran juego de gestión futbolística. Su interfaz simple y directa facilita las cosas incluso a las usuarios que nunca se hayan dejado seducir por este tipo de juegos y, su profundidad satisface a los más expertos y dados en el tema. Para todos los públicos podría decirse... Para todos los públicos que sepan lo que compran y que estén dispuestos a pensar un poco y a ver listas y listas de estadísticas en pantalla. ■

> Su interfaz **simple** y **directa** facilita las cosas incluso a las usuarios que nunca se hayan dejado **seducir** por este tipo de juegos <



> Como puedes ver en las capturas de estas dos páginas, los textos aparecen en inglés. Pero no te apures, en la versión española del juego, todo está en español, por supuesto.

valoración

Si no te gustan los títulos de gestión, olvídate de este juego. Si te pica la curiosidad, esta es la oportunidad de subirte al carro y, si ya eres un experto, te encantará por ser una obra muy completa.

8 sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **team soho** | distribuidor: **sony** | dispnible: sí | precio: **59,99 euros** | web: **www.playstation.es**

The Getaway: Black Monday

¿Se ha pasado Guy Ritchie a los videojuegos?





> Nos encantan los juegos de conducción y acción. A nosotros y a todo el mundo. Pero para que gusten, deben incluir un sistema de control casi perfecto. Por desgracia, la obra de Team Soho no cumple en este sentido, especialmente cuando el personaje va a pie.



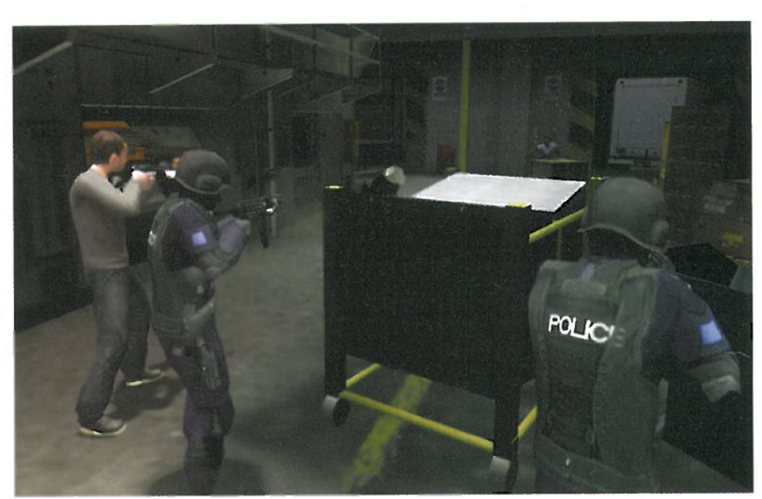


> Aunque apuesta por una visión más realista de la acción, **GTA** nos sigue pareciendo el mejor del género <

CUANDO HACE UN par de años apareció *The Getaway*, nos llevamos una decepción relativa. Se nos antojó como un título interesante que ofrecía una reproducción bastante fiel de la ciudad de Londres, aunque no era, ni mucho menos, lo que habíamos esperado. El juego que venía a destronar a *Grand Theft Auto* se quedó a medio camino. Pero como suele suceder un muchos casos, la obra de Team Soho vendió suficientes copias como para generar una secuela. *The Getaway: Black Monday* ya está entre nosotros.

Volvemos a encontrarnos en la capital de Inglaterra y, una vez más, se ha reproducido la ciudad a través de gráficos fotorealistas. Hay sitios conocidos y una buena cantidad de localizaciones nuevas. El sistema de juego sigue siendo el mismo. Debemos llevar a cabo una serie de misiones y podremos viajar a pie o en el primer vehículo que tengamos a mano, aunque hay una gran cantidad de fases en las que debemos movernos a pie y disparar a todo lo que se mueva. Según nuestra opinión, en este tipo de juegos, *GTA, Driv3r* y *True Crime* entre otros, tendrían que reducirse este tipo de niveles y dejarnos disfrutar más de la conducción libre en las ciudades. *Driv3r* incluía muchas (demasiadas) fases de acción a pie y el sistema de control no era como para tirar cohetes que digamos. Esa fue precisamente una de las críticas más duras que recibió el primer *The Getaway*, entre muchas otras. El sistema de control podía mejorarse mucho y parece que lo han hecho en esta secuela, aunque a nosotros nos sigue pareciendo un poco torpe.

Uno de los aspectos que más nos han gustado hasta ahora es que la historia del juego se cuenta desde tres puntos de vista diferente. Como muy bien habrás supuesto, eso significa que hay tres personajes jugables y todos ellos se verán inmersos en crímenes, persecuciones y escenas de acción. El equipo de programación trabajó con 20 actores reales para crear las secuencias de vídeo –Nos preguntamos si estos actores sobreactuaron tanto como lo hacen los personajes del juego. Sabemos que las intenciones de los chicos de Team Soho son buenas, pero no basta con soltar tres o cuatro tacos para que nos creamos que los tipos que tenemos enfrente son tíos duros. Hay que crear una atmósfera y unas situaciones que consigan meternos dentro de la historia y que nos ayuden a identificarnos con los personajes.



> *Black Monday* insiste en la acción realista en los gráficos calcados de la realidad.



The Getaway: Black Monday no es mal juego, pero tiene un problema muy grande. El mismo problema que tienen muchos títulos en estas fechas y que tiene nombre propio: *Grand Theft Auto: San Andreas*. No hay nada mejor que el título de RockStar en este género y cualquier intento de superar esta obra maestra ha terminado, hasta ahora, en un estrepitoso fracaso. ■

valoración

Aunque apuesta por una visión más realista de la acción, *GTA* nos sigue pareciendo la mejor opción en de este género. *TGBM* arrastra demasiado fallos vistos anteriormente.

6 sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **insomniac games** | distribuidor: **sony** | dispnible: **sí** | precio: **59,95 euros** | web: **www.playstation.es**

Ratchet & Clank 3

La competencia armada de Jak 3





> ¿Un juego online que no es un shooter? ¡Ábrase visto! ¿Sacrilegio o bendición divina? Sea como sea, la red ya no es coto privado de caza shooters, juegos de estrategia o incluso títulos de conducción. Los plataformas también quieren un trozo del pastel y *Ratchet & Clank 3* aprovecha las posibilidades online al máximo.







AUNQUE EL DISEÑO de sus personajes principales nunca nos ha convencido del todo, la verdad es que la saga de *Ratchet & Clank* se ha sabido ganar una buena legión de seguidores gracias a una jugabilidad sólida y bien construida. Clasificar a *Ratchet & Clank 3* de plataformas quizás no sea del todo exacto, ya que hay más acción y exploración que *saltitos* de un lugar a otro. Los chicos de Insomniac Games ya dejaron claro desde un principio que ellos querían mezclar algunos géneros en un solo juego. Y la tercera entrega de la serie lo demuestra nada más empezar.

Metes el juego en tu PS2, empieza la aventura y antes de que hayas terminado el primer nivel ya habrás disparado más de un centenar de veces. En el segundo nivel consigues nuevas y más potentes armas y, con un poco de suerte, quizás hasta obtengas el látigo de fuego que le deben haber robado al Balrog de *El Señor de los Anillos*. ¿Están desapareciendo pues los plataformas puros y duros? Desaparecer quizás sea una palabra demasiado fuerte, pero está claro que están evolucionando y se están abriendo a otros géneros. Eso debería ser bueno, ¿no?

La historia de *R&C 3* es fácil de resumir: tienes que salvar el universo... otra vez. Originalidad en estado puro. Aunque si se hace con un poco de humor y buena jugabilidad, la cosa tampoco está tan mal. Ratchet y su compinche Clank deberán derrotar al malo malísimo Dr. Nefarious que, para variar, ha ideado un plan para erradicar toda vida orgánica que pueda haber en el horizonte y más allá. En esta nueva aventura aparecerán nuevos y viejos personajes. Nos alegra ver que el Capitán Qwark vuelve a hacer acto de presencia y una buena legión de personajes de las anteriores entregas también se dejarán ver.

El sistema de juego ha recibido pocos cambios en comparación con la segunda parte de esta serie, aunque está claro que el arsenal ha aumentado en número y potencia y que los escenarios son más grandes y detallados. Los enemigos son más numerosos y al parecer, más inteligentes, aunque siguen viniendo directamente hacia ti para acabar contigo. Nos encanta que tengamos la posibilidad de controlar algunos vehículos y que Clank y el Capitán Qwark sean jugables. Pero donde se dispara la diversión es, sin duda, en los modos multijugador.

Aunque sea en modo offline, pueden jugar hasta cuatro personas al mismo tiempo y, si dispones de adaptador de red -ya va siendo hora que lo tengas- podrás tomar parte en partidas de hasta ocho jugadores. ■

> La historia de **R&C 3** es fácil de resumir: tienes que salvar el universo... otra vez <

valoración

Un juego simpático que se deja jugar con gran soltura. No es un plataformas puro y duro, pero suple muy bien los saltitos con disparos, explosiones y acción bien coreografiada.

8 sobre **10**

sistema: xbox | desarrollador: phantagram | distribuidor: virgin play | dispnible: sí | precio: 49,95 euros | web: www.phantagram.com

Kingdom Under Fire: The Crusaders

¿De dónde ha salido este juego? Vaya sorpresa más agradable

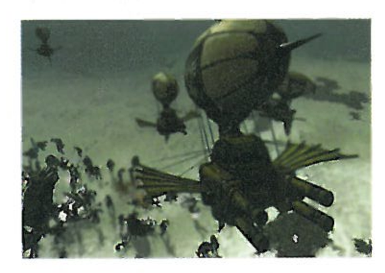




> A nivel visual, ***The Crusaders*** **es una auténtica delicia. La paleta de colores, los efectos de luces y partículas y la posibilidad de ver a 150 personajes en pantalla a la vez, convierten al título de Phantagram en una referencia en lo que a programación gráfica se refiere.**







AUNQUE LOS JUEGOS de estrategia no son el punto fuerte de las consolas, ni mucho menos, *Kingdom Under Fire: The Crusaders* consigue mezclar con auténtica soltura los mejores elementos de la estrategia con buenas dosis de acción. Este título, exclusivo para la consola de Microsoft mezcla unos gráficos impresionantes, con batallas no menos impresionantes y, deja que nosotros, sufridos jugadores, disfrutemos de una *impresionante* cifra de hasta 150 personajes en pantalla a la vez. Impresionante, ¿verdad?

Bueno, que se tranquilice el gallinero, *The Crusaders* es un buen título pero sin pasarse. Cierto es que nos ha gustado, especialmente al principio, cuando todo es nuevo y todo reluce como pocas veces hemos visto, pero al cabo de poco tiempo, empieza a asomar esa palabra tan temido en este mundo: repetición. Sí, es una lástima, pero *Crusaders* puede llegar a hacerse un poco repetitivo en ciertas partes de la aventura, pero nada tan grave como para darle la espalda.

Crusaders es la secuela de *Kingdom Under Fire: A War of Heroes*, un RTS de acción que solo apareció para PC y que pasó un tanto desapercibido entre el público general. La historia de esta nueva entrega tiene lugar 50 años después de la primera aventura y, por supuesto, vuelve a contar la lucha entre el bien y el mal. Puedes controlar a dos razas: los humanos y las legiones oscuras. Empiezas con una unidad básica y más adelante puedes conseguir más *compañeros* o mejorar a los que ya tienes. Es interesante ver cómo los fenómenos meteorológicos afectan el resultado de las batallas y, algunos de los efectos visuales están muy bien conseguidos. Los combates son encarnizados, un poco confusos a veces, pero nunca tienes la sensación de no estar en control de tus unidades, algo que es de agradecer en un título como *Kingdom*.

Lo mejor del título es sin duda el equilibrio que se ha conseguido entre la acción y la estrategia, cosa harto difícil y que muy pocas compañías han conseguido. El sistema de configuración de los personajes le da un toque de juego de rol a la aventura y el sistema de control no resulta en ningún momento complicado. Que no te asuste la palabra estrategia si nunca has tocado el teclado de un ordenador o juegos como *Command & Conquer* o *Warcraft 3* te parecen bichos raros. Los programadores de *The Crusaders* han tenido muy en cuenta que este era un juego para consola y se han adaptado al mercado perfectamente. ■

> Lo mejor del título es el equilibrio que se ha conseguido entre la acción y la estrategia <

valoración

Buena mezcla de acción y estrategia y apartado gráfico excelente en muchos de sus aspectos. Lástima que sea repetitivo en algunas partes y que su argumento sea muy típico y tópico.

7 sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **capcom** | distribuidor: **proein** | dispnible: **sí** | precio: **44,95 euros** | web: **www.capcom.com**

Crimson Tears

Un nuevo intento de revivir a los beat 'em ups





> El estilo visual de *Crimson Tears* es realmente interesante. Esta mezcla de cel-shading y gráficos reales da como resultado un universo colorista e impactante a veces. Lástima que la jugabilidad no esté a la altura del resto de aspectos.

PARA ENTENDER A los chicos de Capcom hace falta mucha paciencia. Son capaces de crear títulos geniales e innovadores a más no poder y luego siempre consiguen sorprendernos con secuelas horribles o juegos que, como podría decirse, ni fu ni fa. Aunque en su favor podemos decir que por lo menos se arriesgan, entre tanta secuela y clon, todavía tienen tiempo de intentar hacer algo diferente. *Crimson Tears* es un producto realmente curioso. Un título de lucha con elementos de RPG. Llevábamos tiempo rezando por algo parecido, aunque por ahora el resultado no ha sido el esperado.

Cierto es que *Crimson Tears* es lo que podríamos llamar, amigablemente, un *aporreo 'em up* de botones en el que el objetivo principal es tumbar a tu oponente, pero en Capcom, quizás viendo que el género de la lucha está de capa caída y nadie se interesa por él, han inyectado sangre nueva y fresca en su nuevo título. Para empezar, puedes escoger entre tres personajes diferentes. Cada uno tiene sus propias habilidades y todo ese rollo. Por un lado tienes a Amber, un androide que parece un arma andante y muy bueno con dos espadas gemelas. Por otro lado tenemos a Kadie, un humanoide hábil con las armas de largo alcance. Y por último está Tokio, que te gustará si lo tuyo son las armas de fuego.

> La intención era buena, pero el resultado no ha acompañado <





¿Por qué funciona *Crimson*? Básicamente por los elementos de juego de rol que esconde. Si éstos no estuvieran, este juego ya habría pasado a mejor vida, pero el poder personalizar a tus personajes y que éstos cambien a medida que avanza la aventura, convierte a la experiencia de jugar en algo mucho más interesante. Además, el hecho de que los personajes puedan utilizar armas aumenta su jugabilidad y la diversión algunos enteros. ¿Y por qué no acaba de convencernos entonces? Pues porque el título en cuestión es repetitivo, demasiado. Los combates son interesantes, pero al cabo de unas horas se nos antojan todos iguales. Los enemigos son variados y se mueven con soltura. Los jefes finales son bastante impresionantes debido a su tamaño –que sigan diciendo que el tamaño no importa- pero ni eso logra quitarnos esa sensación de que es algo que ya hemos visto demasiadas veces.



Otro aspecto que incluye el juego y que es interesante, aunque no original (ya lo vimos en el primer *Diablo* para PC) es que los escenarios se generan aleatoriamente en cada nueva partida. Eso significa que cada vez tendrás que equivocarte varias veces para superar un nivel. La intención era buena, pero el resultado no ha acompañado. ■

valoración

Si alguien no da con una fórmula mágica pronto, mucho nos tememos que el género de la lucha va a desaparecer y va a caer en el más profundo de los olvidos. *Crimson Tears* no consigue revitalizarlo.

6 sobre **10**

sistema: pc | desarrollador: timegate | distribuidor: atari | dispnible: sí | precio: 39,95 euros | web: www.atari.com

Axis & Allies

Estrategia y la Segunda Guerra Mundial, originalidad al poder





> Cada ejército tiene sus propias unidades y vehículos acorazados y, por supuesto, cada país tiene sus habilidades y carencias. Depende de cómo te guste atacar -ser ofensivo o defensivo- deberás elegir el equipo que más se ajuste a tu manera de proceder. Ten en cuenta que los escenarios también afectan a la jugabilidad y lo hacen en gran medida.













NOS GUSTA QUE los juegos sean originales. A nosotros y a todo el mundo. Y si son divertidos, pues mejor que mejor. *Axis & Allies* no es muy original, que digamos, en su planteamiento general: estrategia en tiempo real y ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Pero sí es original en la forma y ofrece, además, algunas novedades suculentas y un apartado gráfico notable. Por supuesto, también está esa buena intención –lograda en muchos aspectos- de conseguir un juego totalmente verosímil con los acontecimientos que se desarrollaron durante la mayor guerra que ha vivido la humanidad.

Si alguna vez has probado una de las entregas de *Command & Conquer* –especialmente la última, *Generals*- ya puedes imaginar lo que te espera en en *Axis & Allies*. El título desarrollado por TimeGate, los creadores de *Kohan*, es estrategia pura y dura en tiempo real en la que puedes recrear la historia o reinventarla. Así es, además de incluir misiones que tuvieron lugar de verdad, los programadores han incluido un *¿Y si?* para que podamos cambiar el curso de la historia y los ejércitos principales que hay en el juego tengan un papel distinto del que tuvieron. Hablando de ejércitos, podrás controlar el americano, alemán, japonés, ruso y francés. Cada uno tiene sus propias unidades de infantería, paracaidistas, vehículos acorazados, aviones y demás maquinaria de guerra infernal. Además, cada ejército se desenvuelve de forma diferente según la misión que tenga que llevar a cabo. Seguro que necesitarás poco tiempo para encontrar el que mejor se ajusta a tus características de jugar.

El modo campaña es completo y variado, aunque el objetivo principal siempre será llevar a la súper potencia que hayas elegido a la dominación total del mundo. Podrás librar batallas en tierra, aire y mar y, es sorprendente ver cómo los escenarios realmente afectan la estrategia a desarrollar. ¿Estás embutido en la espesura de un bosque? Pues lo mejor es adoptar una posición defensiva y atraer el enemigo hacia una trampa mortal o una emboscada de la que no puedan escapar. Cuidado cuando la acción ocurra en zonas de desiertos o nevadas, las unidades se moverán con mayor lentitud y serás vulnerable a ataques sorpresa –los japoneses son especialistas en esto.

Para darle un toque aún más real al asunto, se han incluido nombres de generales famosos de aquella época como Rommel, Eisenhower, Yamamoto, Zhuko o Montgomery. Sí, Patton también está, no te preocupes. ■

> Es sorprendente ver cómo los escenarios realmente afectan la estrategia a desarrollar <

valoración

Con un apartado visual imponente y una jugabilidad refinada y muy bien equilibrada, el título de *TimeGate* es un RTS a tener en cuenta si ya has terminado con *C&C*.

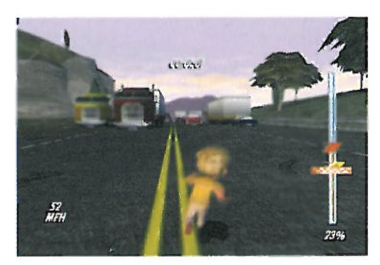
7 sobre 10

sistema: **ps2, xbox, pc, gc, gba** I desarrollador: **thq** I distribuidor: **proein** I dispnible: **sí** I precio: **variable según versión** I web: **www.thq.com**

Los Increíbles

¿Dónde está lo increíble del juego?





> El juego nos cuenta la historia de una familia de superhéroes y, al tratarse de una familia, pues controlaremos a varios personajes a lo largo de la aventura. Nuestro preferido es Dash, el más pequeño de la casa pero también el más rápido. Sus niveles son los más frenéticos y veloces de todo el título.

LAS PELÍCULAS DE la compañía Pixar son, simplemente, auténticas obras maestras del séptimo arte. Sus historias, guiones, situaciones, diálogos, personajes y demás atuendos que visten sus largometrajes, todo, absolutamente todo, está cuidado hasta el más mínimo detalle. Así pues, ¿cómo es posible que una película como *Los Increíbles* no disponga de un videojuego *increíble*? Cosa de licencias, qué se le va a hacer.

Claro está, *Los Increíbles* –el juego- está inspirado en la película del mismo nombre y, aunque ésta es una maravilla y una gozada, el juego está lejos de captar la esencia del film y no consigue ofrecer nada más que no sea una experiencia de jugabilidad aceptable. Al principio puede parecer gracioso el título. Los personajes son simpáticos, los escenarios están bien detallados y la historia avanza con buen pie. Pero poco rato después, asoma la cabeza esa maldita sensación de *repetición* y todo empieza a venirse abajo.

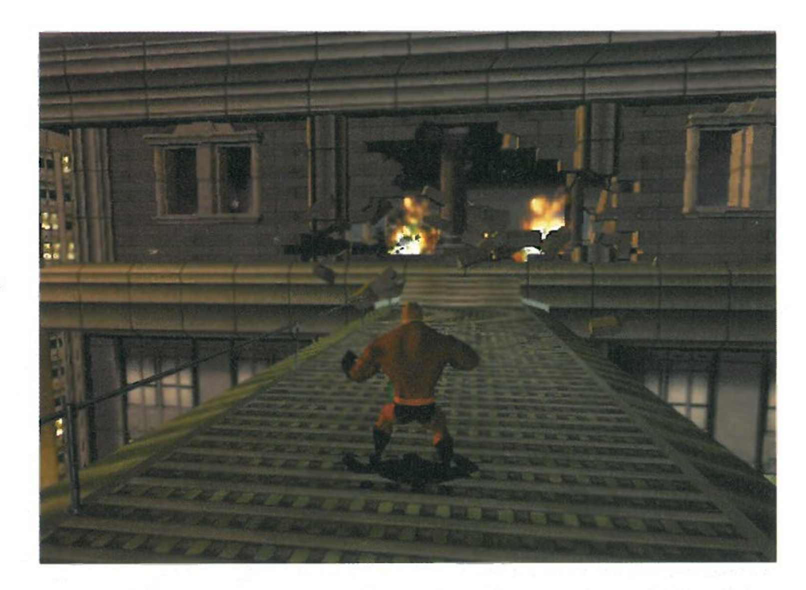
Para los que no hayan visto la película, el argumento gira entorno a una familia de superhéroes que tras mucho tiempo defendiendo a la humanidad de múltiples peligros y después de tener que enfrentarse a más de una denuncia, deciden retirarse y vivir una vida normal con su familia. Pero claro, el villano de turno hará que salgan de su escondite y se enfrenten a sus miedos más profundos una vez más. El juego sigue de manera bastante fiel el guión de la película, aunque se toma algunas libertades en algunas partes en nombre de la jugabilidad. Si recuerdas el *Batman Vengeance* de hace algún tiempo, podrás hacerte una idea bastante clara de lo que ofrece *Los Increíbles*. Aunque en esta ocasión, dispones de más de un personaje con el que deambular por tejados, pasadizos y otras zonas que ya descubrirás tú mismo si decides hacerte con el juego.

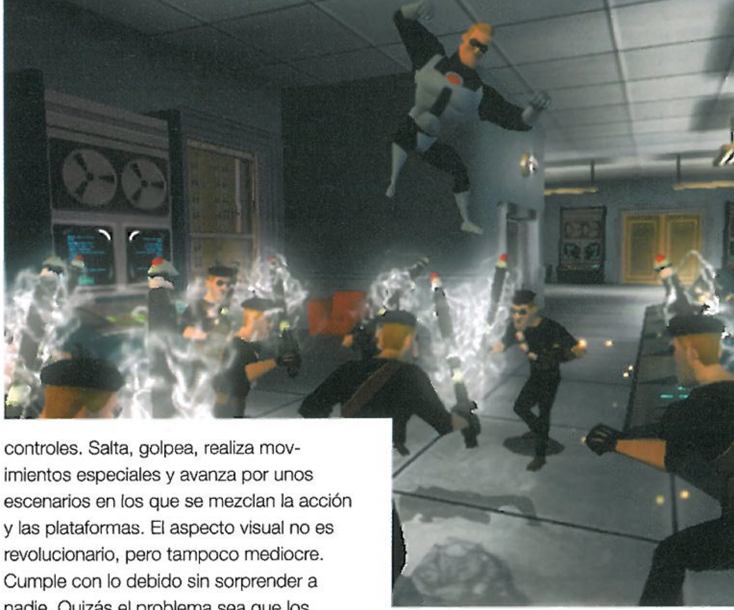
> La mecánica no podría ser más simple, lista para cualquier jugador de cualquier edad <





La mecánica no podría ser más simple, lista para que cualquier jugador de cualquier edad pueda hacerse con los controles. Salta, golpea, realiza movimientos especiales y avanza por unos escenarios en los que se mezclan la acción y las plataformas. El aspecto visual no es revolucionario, pero tampoco mediocre. Cumple con lo debido sin sorprender a nadie. Quizás el problema sea que los programadores hayan tenido en mente a un público demasiado joven cuando realizaban el juego, pero deberían pensar que todos, grandes y niños, disfrutamos como *niños* con las películas de Pixar y que de una vez por todas nos gustaría tener un buen juego inspirado en los largometrajes de esta *increíble* compañía. ■





valoración

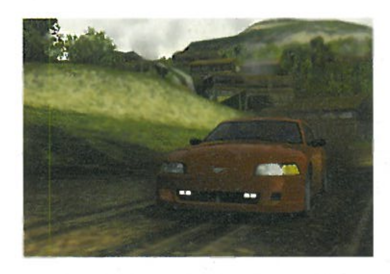
No hay que confundir simplicidad con mediocridad. *Rez* era rematadamente simple, pero genial. *Los Increíbles* no es mal juego, pero no hace *justicia* a la película en ningún momento.

6 sobre **10**

sistema: **xbox, ps2, pc** | desarrollador: **empire interactive** | distribuidor: **virgin play** | dispnible: **sí** | precio: **29,95 euros** | web: **www.empireinteractive.com**

Ford Racing 3

Otro título más de conducción, ¿cuántos van ya?





> Ford Racing 3 no se limita a las carreras en circuitos cerrados de asfalto. Como puedes ver en las capturas, hay todo tipo de terrenos a cada cual más resbaladizo y peligros. Por suerte, el sistema de control de los vehículos está bien ajustado.







EL NUEVO TÍTULO de Empire Interactive es una buena muestra de cómo debe llevarse a cabo una secuela. Es decir, debe tener más que las anteriores entregas, todo debe ser mejor y, en definitiva, la diversión tiene que multiplicarse por algunos enteros. Los dos primeros *Ford Racing 3* no fueron nada del otro mundo, simuladores de conducción que se quedaban a medio camino y que fueron totalmente eclipsados por otras joyas del género como la serie *Gran Turismo* o la de *Project Gotham Racing*. Pero la cosa ha cambiado un poco con *Ford Racing 3* y ya estamos hablando de un juego interesante.

Con el mismo precio –muy bajo- de *Ford Racing 2*, la tercera parte de esta franquicia ofrece el doble en casi todos los aspectos del juego. Para empezar, en esta ocasión podrás meterte al volante de hasta 62 coches y cortar el viento en 26 circuitos diferentes, doce de ellos son versiones invertidas de circuitos ya existentes. Las *máquinas* impulsadas con gasolina están divididas en tres categorías: Vintage, Classic y Modern. Los nombres son transparentes y ya te imaginas qué puedes encontrar dentro de cada categoría. Sin dejar el tema de los coches, es interesante ver cómo los desarrolladores han incluido coches específicos de algunos países, es decir, coches que solo puedes comprar en Australia o Europa, para poner un par de ejemplos.

> El juego **corre** a 60 cuadros por segundo comparados con los 30 de la anterior entrega <

Por lo que respecta a aspectos más técnicos, nos alegra ver que el juego *corre* a 60 cuadros por segundo comparados con los 30 de la anterior entrega y, los gráficos son la mar de suaves. La sensación de velocidad está muy bien conseguida y, rara vez verás ralentización alguna. Hay que tener en cuenta que también se ha aumentado el número de polígonos que conforman los coches y que éstos tienen muy buena pinta. No alcanza el nivel visual de maravillas como *GT4* o *Project Gotham Racing 2*, pero no le falta mucho para alcanzar los juegos de Sony y Microsoft.

El control de los coches es preciso en todos y cada uno de los modos de juego –apartado en el que se han incluido algunas novedades interesantes además de los típicos modos de siempre. Los coches se dejan conducir bien y el sistema bebe más de la vertiente de simulador que de la arcade. Aunque el comportamiento de los automóviles se podría mejorar un poco.

En definitiva, un juego que a la espera de *GT4*, *Enthusia Professional Racing* o *Forza Motorsport* podría reportarte buenos ratos y que se vende a un precio muy apetecible.■

valoración

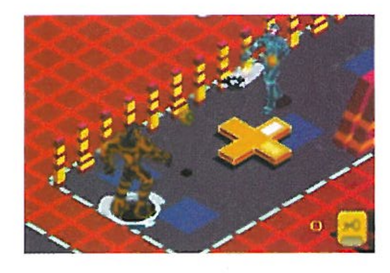
No es el no va más de la conducción, pero su precio, su asequible sistema de control y sus novedades en lo que respecta a coches, circuitos y modos de juego lo convierten en una buena opción.

7 sobre **10**

sistema: gba | desarrollador: digital eclipse | distribuidor: atari | dispnible: sí | precio: 49,95 euros | web: www.atari.com

Tron 2.0 Killer App

Un clásico de la ciencia ficción para la más clásica de las consolas





> Perspéctiva isométrica. Vaya palabreja más rara de utilizar hoy en día. Con los gráficos 3D y las maravillas de la tecnología, este concepto casi se nos había borrado del cerebro. Pero gracias a *Tron 2.0* y GB Advance, hemos recordado lo bien que nos lo pasábamos hace años con los títulos que se servían de este sistema. ¿Alguien se acuerda de *La Abadía del Crimen* para el Spectrum?

TODOS LOS QUE vimos la película *Tron* hace ya muchos años, cuando se estrenó por primera vez, tuvimos una especie de *shock*. Pocas veces antes se había visto algo parecido. Recientemente se puso a la venta un DVD especial del largometraje de Disney y, si todavía no lo has visto, deberías correr a buscarlo inmediatamente. *Tron* es un clásico entre clásicos y verás entonces que *Matrix* no es tan revolucionaria ni original como quisieron pintarla, aunque sigue siendo una de nuestra películas de cabecera. Como el éxito del juego *Tron* fue más que notable, era de esperar que pronto apareciera una secuela. También se lanza el juego para Xbox, pero en esta ocasión nos centramos en la versión de GB Advance, ya que ofrece una jugabilidad muy interesante.

El argumento del juego va directo al grano. Puedes controlar a los personajes –Tron y Mercury- y debes combatir al malvado programa The Corruptor, el cual intenta crear el virus definitivo con el que controlar todo el sistema. Hay dos líneas argumentales, acción en tercera persona muy lograda, combates con vehículos

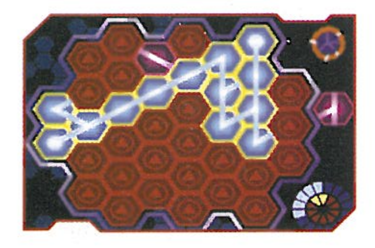




> Puedes conectar hasta cuatro GBA para partidas multijugador <

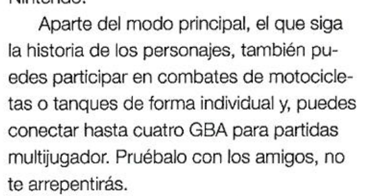
en primera persona, mejoras para los personajes y partidas multijugador. Poco más se le pueda pedir a un juego hoy en día. Siempre y cuando el título sea divertido y entretenido. *Tron 2.0 Killer App* lo es.

Aunque las limitaciones de la máquina de Nintendo son evidentes en según qué tipo de juegos, la verdad es que se desenvuelve con gran soltura en el mundo colorista y digital de *Tron*. Y es realmente una gozada meterse la GB Advance en el bolsillo y pensar que en cualquier momento puedes meterte dentro del mundo virtual de *Tron* para montarte en una de esas impresionantes motocicletas de luz que nos dejaron atónitos en la película.

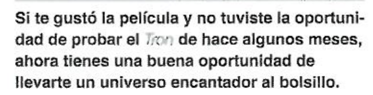


Para alegría de muchos, *Killer App* también incluye el juego original de *Tron*, el que aparecía en la máquina y, aunque gráficamente desfasado, te picará de tal manera que difícil lo tendrás para soltar los dedos de los botones de la pequeña de Nintendo.

Aparte del modo principal, el que siga la historia de los personajes, también puedes participar en combates de motocicletas o tanques de forma individual y, puedes conectar hasta cuatro GBA para partidas multijugador. Pruébalo con los amigos, no te arrepentirás.



Visualmente hablando, el juego no tiene nada que ver con las versiones para consolas como Xbox, pero es que comparar ambos juegos sería una memez. *Killer App* ofrece buenos gráficos y un muy buen sonido, con voces digitalizadas para los personajes. ■



valoración

Si te gustó la película y no tuviste la oportunidad de probar el *Tron* de hace algunos meses, ahora tienes una buena oportunidad de llevarte un universo encantador al bolsillo.



8 sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **namco** | distribuidor: **namco (EEUU, Japón)** | dispnible: **sí** | precio: **20$** | web: **www.katamaridamacy.jp**

Katamari Damacy

¿Quién dijo que el tamaño no importa?





> *Katamari Damacy* es un juego muy, pero que muy japonés. Pero también lo son *Metal Gear Solid, Gran Turismo, Final Fantasy, Pro Evolution Soccer, Ninja Gaiden, Mario* y *Zelda*, ¿verdad? Pues seguro que el título de Namco te gusta.



No quedan muchas compañías en el mundo capaces de aunar en una misma línea de productos el realismo y la profundidad de los títulos actuales con la originalidad y diversión de los juegos de antaño. Namco puede presumir de una larga y exitosa trayectoria en ambos terrenos, y a su habitual catálogo moderno de *Tekkens*, *Time Crisis* y *Ace Combats* suma de vez en cuando alguna joya «alternativa» más propia de la vieja escuela que de la época actual que nos hace recordar tiempos pasados, no necesariamente mejores, pero sin lugar a dudas diferentes. *Katamari Damacy* es una de ellas.

Si te fijas en las capturas que acompañan este texto, seguramente podrás empezar a hacerte una idea de qué es lo que tiene de especial la última obra de *Namco* para convertir tu PS2 en una máquina recreativa de mediados de los 80. Pero la regresión mental que provoca *Katamari Damacy* va mucho más allá de sus gráficos simplones y su aspecto intencionadamente infantil: su control, su música, su jugabilidad, su inmediatez, su *feeling*... Con los dos sticks analógicos manejas una especie de pelota cornuda –el *katamari*- recubierta de una especie de capa de velcro invisible y ultra adherente. Tu objetivo es aprovechar esa cualidad de atraer absolutamente todo lo que toca para alcanzar un tamaño determinado en un tiempo límite. Cuanto más avances en el juego, mayor tendrá que ser tu *katamari* (desde unos pocos centímetros hasta más de 300 metros) y mayor será también la zona que tendrás a tu disposición para hacerlo rodar (una habitación, un pueblo, varias ciudades). Y a grandes rasgos, eso es todo: pasa cerca de una piña, y habrás crecido unos centímetros; pasa cerca de un niño, y habrás crecido un metro; pasa cerca de un edificio, y habrás crecido una burrada... Hay algunos detalles que contribuyen a aumentar la aparentemente nula carga estratégica del conjunto, como son la imposibilidad de recoger objetos más pesados que el *katamari* (lo que obliga a seguir cierto orden en su recolección y a asumir ciertos riesgos) o la inercia que va cogiendo a medida que aumenta de tamaño. Y por supuesto su forma de rodar es consecuente con su aspecto, de manera que una escalera o un palo de escoba mal colocados pueden convertirlo en un baturrillo de trastos eventualmente incontrolable.

> Tu **objetivo** es aprovechar esa cualidad de atraer absolutamente todo lo que toca para **alcanzar** un **tamaño** determinado <









Katamari Damacy es una delicia, uno de esos juegos que aparecen muy de vez en cuando y que permanecen en el subconsciente de quien los prueba durante horas tras haber apagado la consola. Un título original, intuitivo y rejugable hasta la saciedad. ¿Repetitivo? Sin duda, pero no más que *Tetris* o *Bust A Move* (por poner un par de ejemplos). Y su banda sonora es rematadamente excepcional.... De momento no hay planes de traerlo a Europa, pero si te interesa puedes aportar tu granito de arena en http://www.petition-online.com/katamari/petition.html. ■

valoración

Lo último de Namco es, en esencia, una acertada puesta al día del concepto de Marble Mandes, combinado con una buena dosis del estilo tradicional de la compañía nipona.

8 sobre **10**

sistema: **ps2** | desarrollador: **cyber connect** | distribuidor: **bandai (Japón)** | dispnible: **sí** | precio: **50$** | web: **www.cyberconnect2.jp/naruto2/index.html**

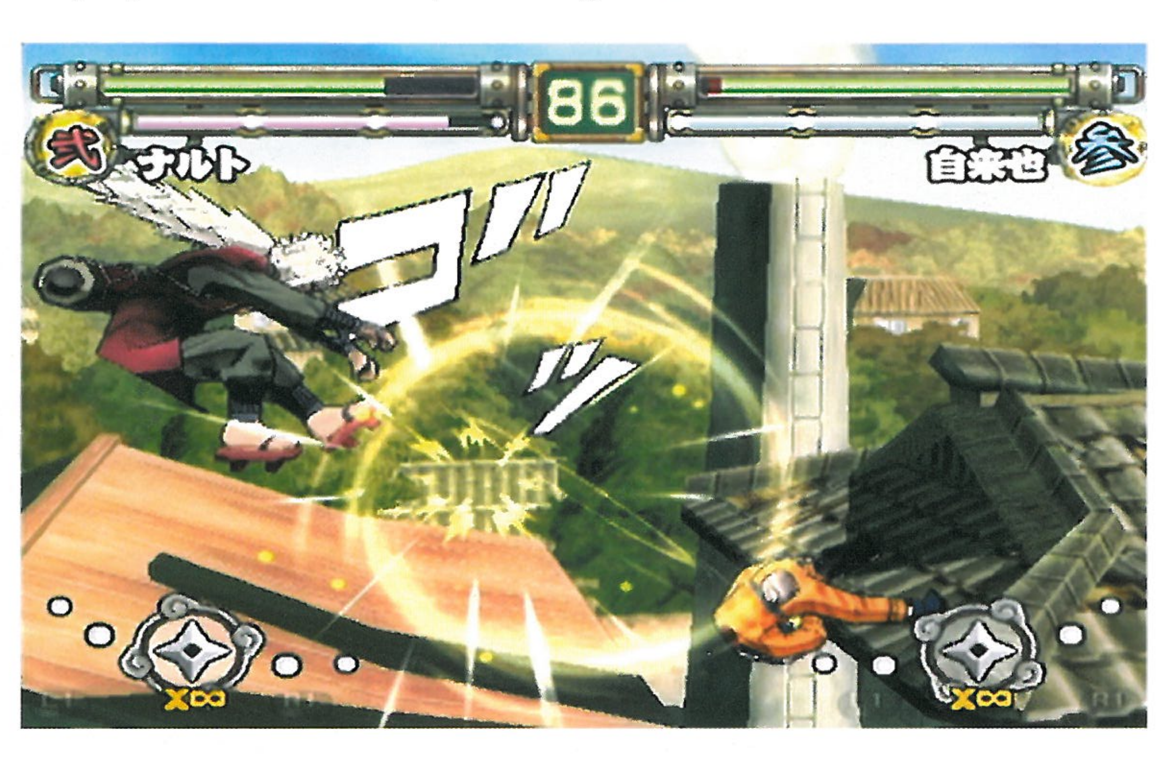
Naruto: Narutimett Hero 2

Ninjas y bofetadas en el Japón del siglo XXI





> En las técnicas especiales debes aporrear los botones más rápido que tu adversario para salir victorioso. ¿No te recuerda a ningún otro juego de lucha basado en un manga?







Naruto es la serie de moda en el país del sol naciente. El manga ronda ya las 250 entregas, los capítulos de anime superan la centena y los distribuidores de merchandising se frotan las manos pensando en el más que previsible asalto al mercado occidental. Las comunidades de fans hace tiempo que dejaron de ser reducto de unos pocos freakies con problemas de autoestima para convertirse en un fenómeno social que amenaza con traspasar las barreras de Internet, y no sería la primera ni la última vez que alguien se refiere a la serie de Masashi Kishimoto como la sucesora (que no la continuación) de la exitosa *Dragon Ball*. Si el manga de Toriyama tuvo tan buena acogida cuando la red todavía estaba en pañales, ¿te imaginas lo que se avecina ahora que todo está al alcance de un clic?

Naruto tiene más puntos en común con *Dragon Ball* de los que pueda parecer a primera vista. Aunque en realidad toma prestados elementos de multitud de otras sagas niponas (*Rurouni Kenshin* es la más obvia) y de unos cuantos videojuegos (*King of Fighters*, *Rival Schools*), las similitudes con *Dragon Ball* se extienden también al mundo de los videojuegos y a las excelentes adaptaciones que tanto *Dimps* como *Cyber Connect 2* han realizado de ambos mangas: dos beat'em ups de fácil acceso pero difíciles de dominar, enfocados al cuerpo a cuerpo, que no olvidan los ataques a distancia, que incluyen un montón de movimientos especiales extraídos de los episodios de TV, una galería de personajes considerable (unos 33 en *Naruto*), distintos niveles de magia con distintas técnicas para cada nivel y un modo de juego adicional con la dosis justa de exploración entre combate y combate para evitar la monotonía. Si eres seguidor habitual de alguna de estas series, estarás con nosotros en que no se le puede pedir mucho más a una licencia de este tipo; y si no lo eres, tendrías que ser un experto en juegos de lucha para preferir la complejidad de un *Virtua Fighter* a la sencillez y espectacularidad de cualquier *Budokai* o *Narutimett Hero*.

Tal vez sea precisamente eso lo más atractivo del juego, la espectacularidad con la que están representados los combates; el motor 3D muestra un frame rate constante a una velocidad de vértigo, y las técnicas especiales (las que hacen uso del *chakra*) asombran por el sensacional uso del cell-shading, la solidez de los modelos poligonales y la expresividad de unas onomatopeyas que pueden llegar a ocupar toda la pantalla. Algún día *Naruto* –el anime- llegará a Europa, y las distribuidoras se tirarán de los pelos por no haberse hecho a tiempo con los derechos de un juego que por ahora parece quedarse en el lejano oriente. Ellas se lo pierden. ■

> **Naruto** tiene más puntos en común con **Dragon Ball** de los que pueda parecer a primera vista <

valoración

Las técnicas imposibles de *Kenshin*, el honor y la épica de *Saint Seiya*, los grupitos pandilleros de *King of Fighters* y el humor, la amistad y el afán de superación de la primera época de *Dragon Ball*.

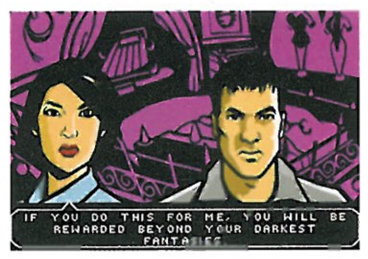
8 sobre 10

sistema: **gba** | desarrollador: **digital eclipse/rockstar** | distribuidor: **take 2** | dispnible: **sí** | precio: **49,95 euros** | web: **www.rockstargames.com**

GTA Advance

Las raíces de una de las mayores sagas de la historia





> Se ha intentado y las intenciones han sido buenas, pero a diferencia de lo visto en GTA San Andreas, la historia de GTA Advance no ha conseguido engancharnos tal y como tendría que haberlo hecho una entrega de esta serie. Una verdadera lástima. Aunque eso no le quita gracia al hecho de poder llevar un título como este en el bolsillo de tus pantalones.

ANTE LA AVALANCHA imparable de nuevas tecnologías que se avecina a la vuelta de la esquina, nada mejor que recuperar las 2D y los inicios de una de las series de mayor éxito en la historia de los videojuegos. Si nunca probaste las dos primeras partes de *GTA*, ahora tienes la oportunidad perfecta de hacerlo gracias a *GTA Advance*, una especie de popurrí del primer *GTA*, del segundo y, por supuesto, algunos elementos de las últimas entregas.

La historia de *GTA Advance* sigue los mismo parámetros que los otros capítulos de la serie. Hay acción, persecuciones y tiroteos cada cinco minutos. En esta ocasión, todo transcurre en Liberty City y desempeñas el papel de Mike. Nada más empezar, tú y un compinche de nombre Vinnie pretendéis largaros con un montón de dinero, pero las cosas no salen como estaban planeadas y Vinnie salta por los aires cortesía de una bomba colocada en un coche. A partir de aquí, las misiones se suceden una a otra con y puede pasar de todo: robos, carreras, persecuciones y demás refriegas habituales de los títulos de Rockstar. Pero para ser sinceros, en *GTA Advance* la historia se nos ha hecho como algo difícil de masticar y digerir. Es decir, es sosa a más no poder y no aporta nada que no hubiésemos visto antes. Hay un poco de todo, pero no está bien mezclado y eso no nos ha sentado bien. Al cabo de poco rato dejas de interesarte por todo lo que sucede a tu alrededor y te limitas a superar las misiones porque se supone que eso es lo que debes hacer.

En el apartado técnico, *GTA* capta en algunos aspectos la esencia de la serie, pero hay demasiados *peros* a tener en cuenta. Podemos acostumbrarnos a la vista aérea en 2D, pero sería de agradecer que la cámara se alejase un poco más cuando conducimos un coche a toda *pastilla* por las calles. Como no es ese el caso, en muchas ocasiones te parecerá estar en una pista de autos de choque. Y nunca mejor dicho, ya que el control de los coches es muy raro y se comportan de forma totalmente antinatural. Rebotan contra las paredes y otros coches y a veces saltan por los aires al mínimo roce. Algo a lo que no estamos acostumbrados en los hermanos mayores de *GTA*.

> El control de los coches es muy raro y se comportan de forma antinatural <

Por lo que respecta al aspecto visual, capta de forma bastante buena la esencia de los primeros *GTA*, aunque no aporta nada nuevo. Los sonidos no están mal y se agradece que se haya intentado hacer algo con las emisoras de radio, aunque no se haya conseguido. ■







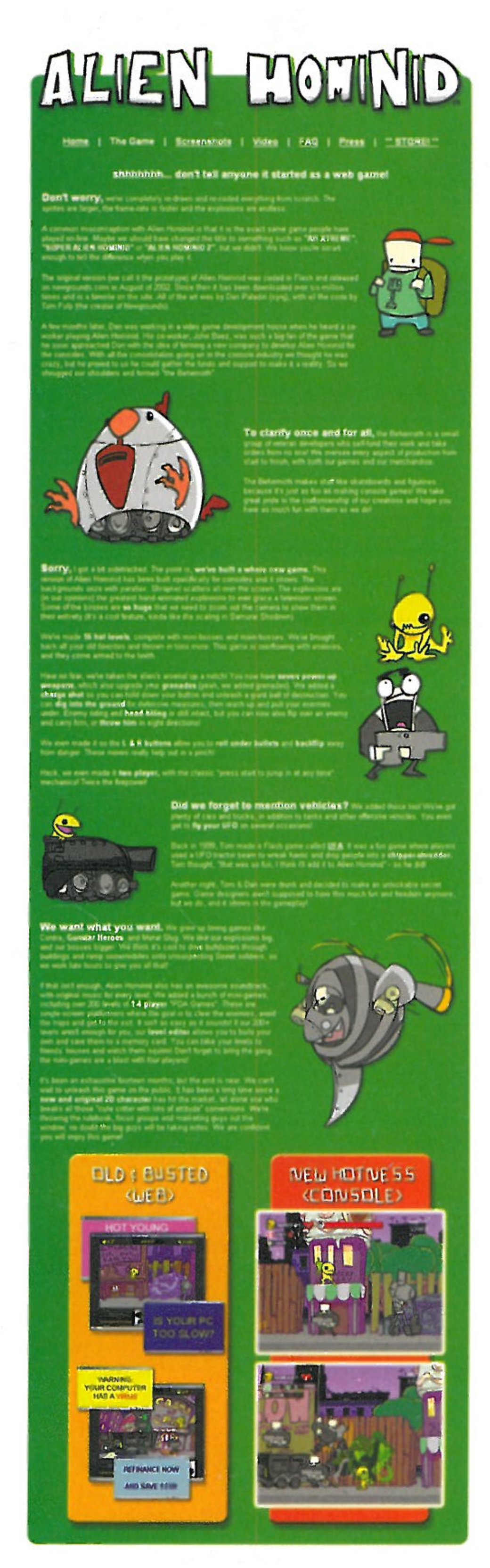




valoración

Pasable si lo que buscas es descubrir los orígenes de una de las series preferidas de todo el mundo. No esperes mucho de él porque tiene muy poco que ofrecer y, lo que ofrece ya lo hemos visto antes demasiadas veces.

6 sobre **10**



http://www.alienhominid.com



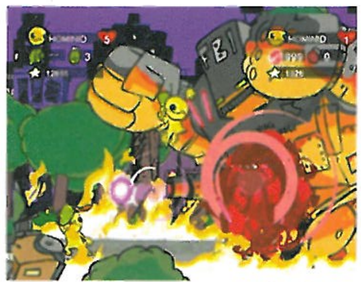
RESULTA COMO MÍNIMO curioso que un título procedente del mundillo de los juegos Flash se patrocine y tenga una web tan «cutre» como la que inaugura esta sección: no hay animaciones, el sonido brilla por su ausencia, los efectos especiales se reducen a cambiar de página al pinchar en un hipervínculo… Nada que no hayas podido ver en unos cuantos millones de páginas web durante los últimos 10 años. Y en cierto modo se agradece, ya que personalmente empezamos a estar un pelín saturados de tanto multimedia incrustado y tanto consumo de recursos gratuito que para lo único que sirven es para hacerle la puñeta a nuestro limitado ancho de banda.

Decimos que resulta curioso porque *Alien Hominid* fue, en sus inicios -allá por agosto de 2002-, un juego desarrollado gracias a la herramienta de Macromedia que se hizo popular precisamente en otro tipo de sites, más modernos y avanzados, que ofrecían la posibilidad de probarlo online y disfrutar de su jugabilidad tipo *Metal Slug* sin necesidad de descargarlo; y también porque su aspecto era algo menos recatado que el de un juego Flash convencional, sobre todo para lo que se espera de un título cuya página web representa la mínima expresión del etiquetado html.

La cosa funcionó, y sus autores decidieron versionarlo para PS2 y GC no sin antes revisarlo y darle un buen lavado de cara: enemigos más numerosos, explosiones mucho más grandes, animaciones más fluidas, varios planos de scroll parallax, algún efecto de scaling, opción para varios jugadores, etc. Y como si reorganizarse, tomárselo en serio y redibujar todos los gráficos de un juego basado en sprites mientras hacían frente a los costes derivados de la reprogramación en sistemas ajenos al Flash no fuera bastante, a los chicos de *the Behemoth* todavía les sobró tiempo para crear una línea de merchandising que incluye un set de figuritas con los protagonistas del juego, camisetas y hasta un par de tablas de skate.

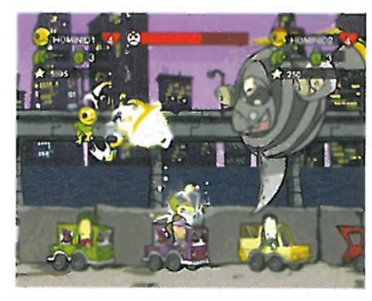
Nosotros hemos probado el antiguo *Alien Hominid* (el de PC, que puedes jugar en http://www.newgrounds.com/portal/view.php?id=59593 y no está mal, pero no deja de ser un ejercicio de estilo con las limitaciones típicas de cualquier minijuego Flash. Lo mejor es que te des una vuelta por su web y compruebes por ti mismo hasta que punto han tenido éxito en la empresa de portarlo a entornos mucho más capaces. Desde el 22 de octubre puedes encargar online la versión NTSC, y a poco que te entiendas con el idioma de Shakespeare pasarás un rato estupendo leyendo las peripecias de este grupo de cachondos mentales… ¿Shooters plataformeros 2D de los que ya no quedan desarrollados por una pandilla de insensatos que se la juegan diseñando, produciendo y promocionando su propio trabajo? ¡Demonios, qué bien nos caen estos chicos! ■











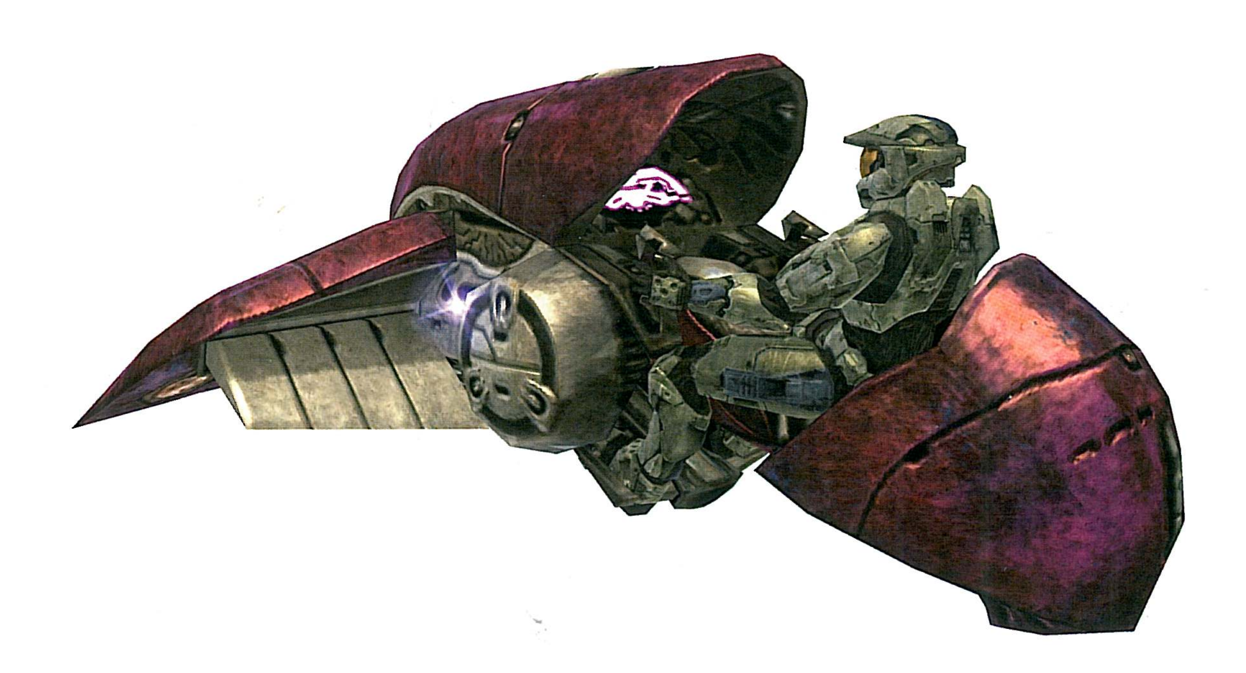


30 días. Volvemos.

¿Te ha gustado lo que has visto?

Escríbenos a la dirección siguiente y cuéntanos qué te ha parecido el primer número de la revista. Tus comentarios nos ayudarán a mejorar mes tras mes.

redaccion@thegamemag.com




12+
www.pegi.info
IMPERIVM CONQUISTA EGIPTO
EGIPTO, BRITANIA, GERMANIA...
EL 10 DE DICIEMBRE SE DESCUBREN TODOS LOS SECRETOS DE IMPERIVM III EN
WWW.FXPLANET.COM
RTC
REAL TIME CONQUEST
BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS
IMPERIVM III
LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA
FX
INTERACTIVE